

GO

GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

Numărul 13 * 48 pagini * 27.000 lei

Poster A2: Descent 3 / Baldur's Gate

- BALDUR'S GATE
- ALPHA CENTAURI
- THIEF: THE DARK PROJECT
- QUAKE ARENA
- FIFA '99
- NBA LIVE '99
- POPULOUS III: THE BEGINNING
- CLOSE COMBAT III
- SENTINEL RETURNS
- DELTA FORCE
- TUROK 2
- MAGIC & MAYHEM
- K&2 VERSUS CELERON

Descent 3

on the way

CD

Half Life

- primul demo oficial, plus alte 16 demo-uri, utilitare, patch-uri, harți

**Radio
Total** 96.9 FM



ȘTIRI

MUZICĂ

INTERVIURI

TALK-SHOW

CONCURSURI

ASCULTĂ-ȚI ORAȘUL

no

mercy

for

the

weakest

or

the

unadapted

Primul server de Quake din România

quake.gameover.ro

QuakeWorld
Deathmatch
Capture the Flag
Rocket Arena
Head Hunters
Team Fortress
Quake 2

eDitorial

"E greu mă tată... e tare greu. Să stai să te uiți în monitor ca broasca la barieră când trebuie să scri..." - apoi, a devenit din ce în ce mai simplu și mai greu totodată. Am crescut din NewLook în new look, a urmat apoi o perioadă de "maturitate" cu 64 de pagini și cu multe muște moarte la geam, ajungând în cele din urmă să vă întrebați dac-am murit sau nu.

BAMSE - REPLĂMĂDIREA

Ei, dragii moșului, credeți-mă că săptămâna trecută, ne-am împrăștiat carencotro mușcându-ne genunchii, cu nimic mai mult decât nervi în hăul capului. Și-am venit să afirm: GameOver va apare lunar, la dată fixă, va crește exponențial tirajul va cuceri America și Papua Guinee, va avea o ediție în greaca veche, mai puține pagini și încet încet vă veți bucura din nou cu gura plină de numele asta. Și parcă vă aud, paralizându-l pe Cicero: "Până când Afantana, vei mai abuza de răbdarea noastră? Parcă-i prima oară când zici așa...și ultima oară când te credem!" Eu am să vă spun așa: Că la nunta mea, de nu mă credeți, am mâncat-o pe Miorița cu fulgi cu tot - s-a înspăimântat toată turma și ceilalți ciobănei de-au rupt-o. Noi (ăștia din redacție) ne-am mutat, avem vecine bune, o nouă politică și un NewLook, ne jucăm în EXCES și ne place grozav ceea ce facem.

E început de Martie. Se împlinesc acuz 3 ani și e timpul să mai dăm o lecție în România. Știm că nu se face primăvară cu o floare, dar vă mai spun ceva: Avem pistilul lung. Out of the way. Redy. GO.

Andrei Fantana nebunul.

P.S. - În noul sediu s-au mai strâns arăturile astea de jos. Abia ne-am așezat, că au ieșit din debara și au început să ne studieze și să-și bage nasul peste tot. Cum nu le-am găsit încă un nume vă provoc la botez. Data viitoare vă vom spune ce-au făcut și cu ce nume s-au ales din mințile voastre bolnave. Așa să le rămână numele.



Închis pentru INVENTAR

05 News

06 Cavedog:

Amen - Elysium - Good & Evil

08 Quake Arena



Si cum sărea el așa prin nivel, tot așa și muri...

09 System Shock 2

10 COVER STORY

Descent 3

13 Thief: The Dark Project

15 Half Life

17 Uprising 2

18 Heretic 2

20 Delta Force

21 Recoil

22 Carmageddon 2

23 Myth 2

24 Close Combat 3



Close Combat 3 de la Microsoft. Un fel de People's General în timp real.

25 Sentinel

26 Magic & Mayhem

După spusele reclamei, Descent 3 urmează să atingă capătul tunelului. Și cine alții dacă nu noi, românii știm cu stă treaba la capătul tunelului.

27 Railroad Tycoon 2
28 Populous 3
30 Alpha Centauri



Vrednic urmaș al Civ-ului Alpha Centauri aruncă acțiunea înspre foarte SF.

32 Starcraft: Brood War
33 Dethkarz
34 Motoracer 2
35 Powerslide
36 FIFA 99
37 NBA Live 99
38 Baldur's Gate
40 Abe's Exoddus
42 Rogue Squadron
43 Despre RPG-uri
43 JMC: Kuba
46 Hardware



GO

GAME OVER

Prima revistă de jocuri pe PC din România

director de producție
Gabi Constantin

șef de director
Andrei Fântână

director de fișiere
Paul Fricu

criticul
Răvan Jianu

complicele
Ștefan Zamfir

director a'jutant
Dragoș Gafița

director de sine stătător
Iulian Toma

director de direcție
Maximilian Corbu

au colaborat:
Alexandru Pop
Tudor Popa

editat de **Lumea Luminii** srl
ISSN 1224 - 2403

Adresa redacției:
P-ța Lahovary 1A/F/33
Sector 1, București

e-mail: nume@gameover.ro
(Pentru e-mail folosiți numele din paranteze)
web: www.gameover.ro
tel: 211.5670 **fax:** 211.0800



CD 13

Iată în cele ce urmează demo-urile de pe CD. De utilitare și alte chestii nici nu mai pomenim

Joc	CEVA FIRME	DIRECTOR
Alpha Centauri	Firaxis	ALPHACNT
Beyond The Call Of Duty	Pyro Studios	BEYONDCD
Close Combat 3	Atomic/Microsoft	CCOMBAT3
Extreme Trial Motocross	The Dawn Interactive	XTMCROSS
FIFA 99	Electronic Arts	FIFA99DM
Half Life	Valve/Sierra	HALFLIFE
Killer Tank + Xmass Pack	Electro Tech	KILLTANK
NBA Live 99	Electronic Arts	NBALIV99
Quest For Glory 5	Sierra	QUEST4G5
Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive	RCTYCOON
Redline	Accolade	RED-LINE
Rogue Squadron	Lucas Arts	SWROGUES
Roll Cage	Psygnosis	ROLLCAGE
Sentinel	Psygnosis	SENTINEL
Toca 2 Racing	Code Masters	TOCA2RAC
Turok 2	Iguana Ent./Acclaim	TUOK2DM



Alpha Centauri

Continuarea scenariului din extraordinarul Civilization



Half Life

Primul demo oficial de Half Life.



Redline - un 1st person, mașini și ceva sânge
Rollcage - arcade racing pe sus și pe jos



DISCLAIMER SAU "LUCRURI PE CARE NU E NEVOIE SĂ LE CITIȚI"

- Unele demo-uri necesită placă video accelerată ca să poată fi jucate. E trist dar adevărat.
- Numărul megilor de RAM din calculator este de preferat să fie peste 32, altfel situația tinde să devină dramatică. 64 de mega sunt încă ok.
- Un Pentium la 166Mhz ar trebui să ajungă, spun voci oficiale. Noi, ca niște "abisali" ce ne aflăm, vă șoptim subversiv că nu e adevărat
- CD-ul nu are viruși. Dacă nu ne credeți, puteți verifica. Nu

- știm sigura care e metoda absolut sigură, însă o fi existând.
- În sfârșit, nu ne asumăm nimic. Adică nimic legat de funcționarea anormală a demo-urilor. În cazul în care un program începe să facă urât, vina e a producătorilor. Redacția este vinovată doar pentru calitatea CD-ului din punct de vedere fizic. Mă rog, dacă e spart... ar mai fi de făcut niște anchete, de luat niște amprente. Oricum, în orice problemă legată de CD și nu de comportarea programelor, puteți - ba sunteți chiar obligați - să sunați la redacție.

news

Pandemic Studios

Pandemic Studios sunt fosta echipă care, în cadrul Activision, a realizat primele părți ale jocurilor de mai jos. Acum sunt independenți, dar distribuți tot de ei, de Activision.

Dark Reign 2

Dark Reign 2 este un prequel al strategiei în timp real realizată de Activision în colaborare cu firma australiană Auran. Ca în orice prequel acțiunea are loc mult înaintea celor întâmplate în prima parte, fiind legată de centrul de detenție de pe Jupiter.

În rest scenariul o să fie cam singura legătură între ele, pentru că n-o să mai recunoașteți aici cam nimic din bătrânul DR. În primul rând grafica din cea 2D cu bimap-uri s-a transformat în una foarte 3D cu poligoane. Adică pe lângă perspectiva tradițională în care se privește de sus desfășurarea luptei se poate zoom-a aproape de nivelul solului, la o distanță de unde poți să-ți mângâi părintește unitățile pe cap și să te minunezi de cât 3D sunt. Asta a dus automat la o scalare mai atentă a obiectelor din joc, un trupete nemaiputând să arate doar puțin mai mic decât un tanc care, la rândul lui, e aproape cât o clădire. Tot din cauza aceasta hărțile vor fi ceva mai mici, ca și numărul maxim de unități, dar care vor putea fi controlate mai "indeaproape".

Pe lângă aceasta a dispărut partea de colectare a resurselor de pe hartă, accentul fiind mutat pe management-ul întăririlor care-ți sosesc dianfara bazei, luptă, construirea de clădiri și sisteme defensive.

Battlezone 2

Battlezone 2 reia, mai cuminte, acțiunea de unde a lăsat-o predecesorul său, urmând să fie mult mai accesibil, mai orientat spre acțiune, management-ul fiind mult simplificat. De asemenea noua interfață o să-ți permită să ai acces



direct asupra unor grupuri de vehicule. Frica producătorilor a fost să nu mai șocheze jucătorul zilelor noastre cu o treabă complicată și nemaivăzută.

Westwood Studios

Westwood, de bine ce au plecat de la Virgin, au luat sub aripa lor ocrotitoare, prin contract, două din jocurile care trebuiau să fie publicate de aceștia. E vorba de două RPG-uri, Nox și Swords and Sorcery. Nox este o replică la Diablo, aducând trei teritorii de explorat, o sută de tipuri de vrăji și arme, trei școli de magie și patru tipuri de multiplayer, incluzând capture the flag, deathmatch și king of the hill.

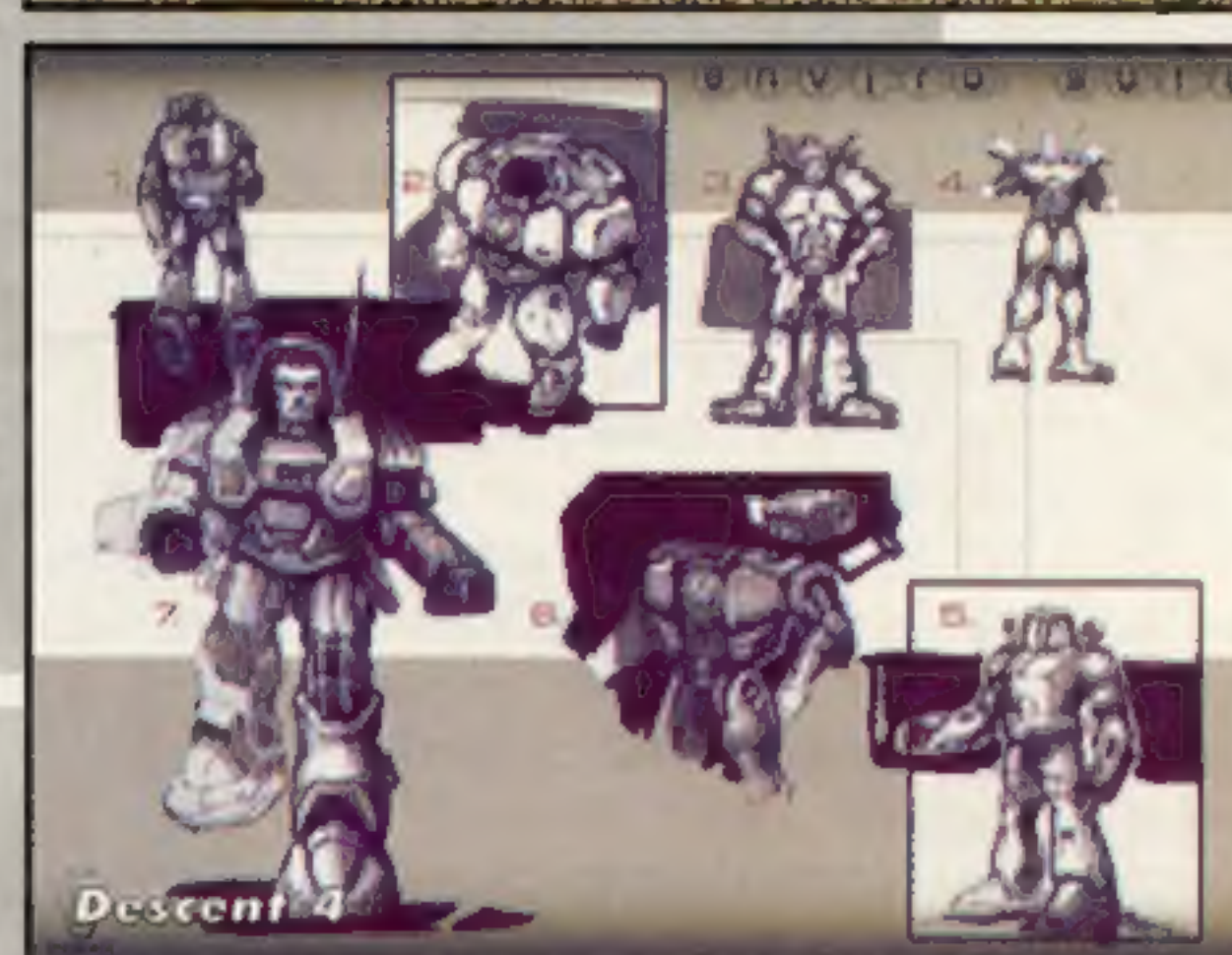
Celălalt este realizat de D. W. Bradley, care are ca antecedente CyberMage și Wizardry VI și VII. Engine-ul poligonal permite modificarea unghiului de vedere și, cu un accelerator grafic, 16 biți de culori, texturi cu rezoluții mari și iluminare dinamică. De asemenea se poate schimba, în orice moment, între first și third-person-view. Partea de multiplayer este foarte flexibilă, permițând, trecerea liberă a personajului tău din single-player în multiplayer, cu tot cu obiecte, experiență și skill-uri. În joc scopul este găsirea unei săbii miraculoase, Mavin Blade, singura armă cu care putea fi ucis Cet Ude D'ua Kahn - pe scurt, tipul cel rău.

Apropo, EA a promis că Tiberian Sun vă apare și cu manual în limba Română.

Black Isle

Black Isle lucrează acum la un nou RPG, după ce au cumpărat și modificat de engine-ul de Baldurs Gate de la Bioware. Se numește Planescape: Torment și se bucură și el de o licență legată de Advanced Dungeons & Dragons. Acțiunea se petrece în Sigil, un oraș ciudat, punctul central al mai multor "planuri" sau dimensiuni ale unor universuri alternative. El însuși nu este decât un labirint de străzi, punctate de portaturi care te pot duce oriunde. În universul acesta straniu tu ești un nemuritor care și-a pierdut memoria și se află în continuarea trecutului său. Întregul concept al lui îl transportă într-un RPG deosebit. Generarea personajului este total absentă, concepția lui făcându-se în timpul jocului, în funcție de acțiunile pe care le faci. Unele din obiectele pe care le întâlnești pot avea personalitate, pot cânta sau deveni geloase.

Totodată este programat și un add-on pentru Baldurs Gate, numit Tales of the Sword Coast. Conține noi locații, arme, vrăji și monștrii. Marea majoritate a noilor locații se află pe o insulă aflată în apropierea coastei, pe care o ai de explorat



pentru a descoperi un nou mister care amenință pacea și prosperitatea lumii.

Volition

De la Volition, una din fostele divizii ale firmei Parallax, care a rupt gura târgului cu simulatorul Free Space, se anunță nu unul, ci trei proiecte diferite.

Descent 4, ne arată până acum, în loc de tradiționala navă, un supărat pe nume Parker, cu un costum cu mai multe arme pe el decât poate să-și permită armata libiană.

Freospace 2 are ca element central al scenariului nu alianța dintre oameni și vasudan-i, ci descoperirea unor artefacte ale unei vechi civilizații care ar putea aduce avantajul necesar exterminării shivan-ilor.

Summoner este un RPG, aflat în lucru din iulie 98, scopul lor fiind să creeze, nici mai mult nici mai puțin decât cel mai imersiv joc de gen bazat pe cel mai bun engine de până acum.

Bye bye

Am cerut mai mult de o pagină. Am făcut și greva foamei. Nici un rezultat. Ba dimpotrivă.





Cavedog

După succesul pe care l-a avut cu Total Annihilation, Cavedog s-a extins cu o viteză înspăimântătoare, existând acum patru echipe cunoscute care lucrează fiecare la câte un proiect cel puțin interesant. Spun cunoscute pentru că se pare că există într-un buncăr ascunși câțiva oameni care încropesc în mare secret Total Annihilation 2, diferit de TA: Kingdoms-ul prezentat acum un număr, care conține kbot-i și tot tacâmul. Să revenim totuși la lucrurile care le știm.

ELYSIUM

Elysium e un RPG care are toate șansele să fie cel mai original joc al anului, realizat de John Cutter, creatorul celebrului Betrayal at Crondor, plecat acum de la Sierra.

Scenariul te pune în pielea lui dr. Sheperd, cercetător la un institut de studiere a viselor. Aici se descoperă că atunci când, în timpul somnului, undele cerebrale ating o anumită frecvență și creierul se află într-o stare de mare capacitate creativă, omul intră, nici mai mult nici mai puțin decât într-o altă lume - paralelă - a visului, numită Elysium. Din Elysium s-au inspirat, de-a lungul timpului toți artiștii și marii inventatori ai lumii, care după trezire își mai aminteau ceva vag din periplul efectuat. Așa că nu vă speriați dacă, de-a lungul jocului, o să vă treziți într-o pictură de Rembrandt sau pe lângă monumentul de la Stonehenge.

Originalitatea nu constă în scenariu, destul de ciudat și el, ci în faptul că se va constitui în primul joc episodic din istorie. Adică după jocul propriu-zis, o să mai apară de-a lungul anilor și alte episoade, nu ca add-on-urile, ci fiecare complet independent de celelalte, având cam 10-20 de ore de joc. Fiecare episod se constituie într-o călătorie într-o lume diferită a visului, a unuia din cele 9 personaje existente sau a altceva. De exemplu, în unul din episoade, Sheperd își observă câinele agităndu-se și dând din picioare în somn și, foarte curios, îl ia în laborator ca să intre împreună în visul acestuia. Ca rezultat ajunge într-o lume alb-negru - câinii nu percep culorile - care este populată de vârcolaci, origine a tuturor legendelor cu oameni care se



Good & Evil: oare câți designeri au avut ideea să folosească un engine poligonal pentru a crea boi albaștri?



Sus: Schiță preliminară din Elysium
Dreapta: Good & Evil. În ambele cazuri câte un univers nebunesc.

transformă în lupi, lună plină, Jack Nicholson și restul. În altul, totul este centrat pe coșmarurile unui fost luptător din Vietnam. Sunt planuite până acum 41 de episoade, unele mai strategice, altele îndreptate spre comedie sau horror, avantajul acestei metode și al scenariului fiind că le lasă mână liberă designerilor să creeze în ce stil vor și chiar să abordeze diverse stiluri de la un episod la altul. În plus se va instala pe la site-ul lor de Internet o pagină de discuții în care fiecare nu numai că va putea povesti cam ce a înțeles din ultima parte dar va putea spune ce gen preferă, ce personaje sau obiecte i-au plăcut, asigurând un feed-back fără precedent la un joc.

Cu toate că și acțiunea din Betrayal at Crondor este împărțită în câteva capitole, cei drept, neseperate, John Cutter recunoaște că principala sursă de inspirație a constituit-o episoadele din "Dosarele X", care urmăreau fiecare o intrigă pe care o duceau la capăt, mai mult sau mai puțin. Per total Cutter și echipa sa au petrecut un an ca să elaboreze numai istoria și mitologia Elysium-ului.

Perspectiva din care vei privi jocul este third-person, asemănătoare cu cea din Diablo, joc foarte admirat de John, dar camera va fi mai mobilă, schimbând unghiul în timpul dialogurilor sau momentelor mai dramatice.

Pentru că este în primul rând un RPG, fiecare personaj va avea propriul meniu cu caracteristicile personale, care se vor dezvolta de la un episod la altul. Pentru a se păstra o oareșce continuitate în dezvoltare există posibilitatea de a-ți transfera personajele și obiectele găsite de la un episod la altul, sau chiar în unul din



episoadele trecute. Cei care nu au prins începutul seriei, au personaje slabe și au dat de un episod mai greu, în care, eufemistic spus, o cam iau pe coajă pot fie să aștepte noi episoade în care să-și mai "crească" oamenii, apoi să se întoarcă, fie să opteze pentru o versiune "light", mai ușorică a episodului respectiv.

În fiecare episod vei putea controla în general de la unul la trei personaje din cele nouă, iar dezvoltarea lor se va face în direcția dorită de jucător. De exemplu, Li Touong, care este de felul lui luptător va putea evolua fie înspre stilul muscular a ceea ce apare prin RPG-uri ca "barbarian", fie spre stilul bazat pe îndemânare al unui ninja.

Lupta se va desfășura în timp real, dar cu posibilitatea de a o pauza. Va exista și un sistem de magie în Elysium, dar diferit de tot ce s-a văzut până acum, fără poțiuni, scroll-uri, cărți sau ceva asemănător, gândit să fie foarte accesibil și cu mare diversitate de efecte.

Perioada de apariție e prognozată să fie



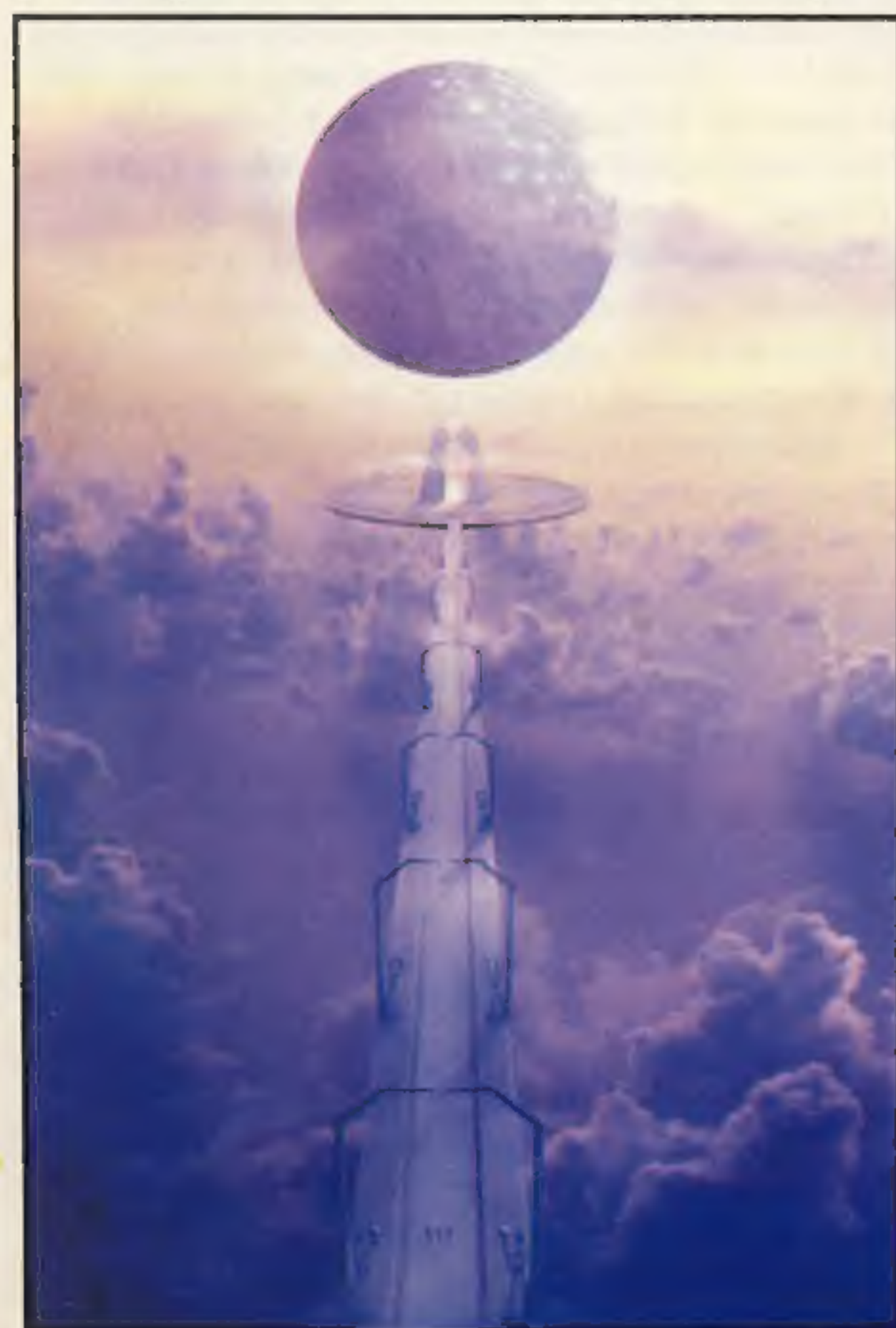
toamna aceasta. Tot ceea ce sper este să nu urmeze aceeași soartă ca și Daikatana sau, mai rău, ca Lord of the Clans.

GOOD&EVIL

Un al doilea joc al Cavedog-ului ar fi Good and Evil, care promite să fie tot la fel de nebunesc ca și Elysium. Poate puțin știu că Ron Gilbert, creatorul clasicelelor questuri Maniac Mansion și Monkey Island, produse de Lucas Arts, este actualmente președinte al Cavedog și se ocupă de acest proiect.

Ca gen este vorba, oricât de paradoxal ar părea, de o combinație de strategie în timp real, fantasy roleplaying game și adventure. Nu panicați o să vă explic totul mai încolo.

Primul lucru care a șocat la Good... a fost engine-ul poligonal. Din relatările martorilor traumatizați care au văzut versiunea de pre-pre-pre-alfa, reiese că se poate zoom-a la un nivel fără precedent, efecte destabilizatoare asupra graficii și roți unghiul de vedere liber, după preferință.



Stau și mă întreb oare ce or face tipii aia trei acolo jos?

De altfel Ron susține că grafica a fost special concepută să se adapteze unui engine poligonal, chiar dacă asta implică fără drept de apel prezența unui accelerator grafic. Nu mai aduc vorba de texturi, culori sau altceva asemănător.

Începutul jocului te lasă în fața unui portal care îți oferă acces, în ce ordine dorești, la vreo 50 de lumi diferite cu ajutorul unui pachet de cărți de tarot. Scopul este să birui în lupta eternă dintre bine și rău bla, bla, bla etc... Al doilea șoc îl constituie specificul lumilor, populate cu pirai, cowboy, luptători de Kung-Fu și ciborgi. Și mai ciudat e că aceștia te pot însoți prin plimbările tale, putând intra într-o nouă lume întovărășit de un pirat, un extraterestru, un gangster sau o armată de soldați romani. Din faptul că poți să-i selectezi ca-n Age of Empires add-on pack: Rise of Rome și să-i trimiți la bătaie vine partea de strategie în timp real. Oricum, la călătoria într-o nouă lume portalurile limitează numărul de oameni pe care poți să-i iei cu tine. Partea de adventure este dată de numeroasele puzzle-uri și dialoguri, stil Monkey Island, în urma cărora afli cu care dinre cei întâlniți te poți întovărăși și pe care trebuie să-l birui. Desigur umorul lui Ron Gilbert care a avut un rol destul mare în celebritatea Maniac Mansion-ului și Monkey Island-ului, va fi prezent și aici, ca invitat de onoare. Partea de RPG vine, probabil, de la personaje, Ron fiind mai secretos la acest capitol.

Jucătorul are posibilitatea dacă vrea, să rejoyce oricare din lumile vizitate, pentru că acestea sunt foarte intercorelate între ele. De exemplu, un grup de oameni omorâți într-o lume poate apare acum zombi în alta, lucru care nu prea e convenabil.

Interesant va fi în multiplayer, local sau pe Internet controlând unul sau mai multe personaje și plimbându-te prin lumile demente ale lui Gilbert.

Data de apariție: începutul anului 2000.

AMEN

Dacă ideea din Elysium mi se pare bestială, unul din lucrurile care nu mi se par geniale la Amen este scenariul. E povestea clasică a agentului care salvează lumea. Zice că în 2032, omenirea primește taman în ajunul Crăciunului cadou un soi de molimă stranie care se declanșează deodată cam la 30% din populație. Treimea asta devine deodată mai agresivă decât o galerie de fotbal după înfrângerea echipei favorite și începe, nici una nici două, să elimine celelalte două treimi, normale, ale populației. De-



Sus și stânga: realismul peisajelor pare să fie la modă în shoot-ere de când cu Sin și Half Life

abia prin 2033, vara, Organizația Rezistenței Europene pune la punct un plan de bătaie, ce presupune, la modul simplist, o trupă de comando care să-i ia la bătaie pe cei atinși de ciudata molimă, atinși care aproape ocupaseră America de Nord.

Tu ești Bishop Six, agent secret, care te înrolezi în trupa asta de șmecheri. Bishop Six e o Nikita a viitorului. E genul de agent atât de secret încât mai ca nici el însuși să nu știe că e agent. Soția și casa i-au fost distruse de cei contaminați, așa că băiatul e "really pissed".

Și uite-așa, sceanriul își desfășoară simplitatea, ba chiar penibilul, dacă stăm să-l comparăm cu alte lucruri mult mai deștepte ieșite din creierele de la Cavedog. Mă rog, la urma urmei e vorba de un 1st person shooter, așa că povestea nu interesează. Nici c-o s-o mai auziți.

Bun. Deci Cavedog fac un joc de acțiune, abordând chiar genul 1st person, acolo unde bătălia este crâncenă. Producătorii spun însă că Amen are accentul pus nu pe acțiune ci pe puzzle-uri și fir epic, fiind chiar posibil - teoretic - să joci fără să fii violent. Judecând însă după arsenalul care este promis - grenade, rachete, puști, flinte etc. - nu cred că design-ul jocului e făcut ca să inspire o abordare pașnică.

Sunt câteva lucruri originale pe care Amen încearcă să le aducă. Nu e vorba de împărțirea pe "acte" și nu pe niveluri - sunt în număr de numai 17, iar adjectivul "imens" va fi un eufemism în ceea ce le privește - ci de faptul că gradul de interacțiune cu mediul înconjurător este foarte mare. Până acolo încât orice obiect poate fi folosit pe post de armă. Trebuie să recunoaștem că perspectiva e mai mult decât apetisantă, fiind nenumărate momente în jocurile de până acum în care mi se părea ciudat că personajul propriu se încăpățânează să se bată cu pumnii în loc să folosească măcar un picior de scaun pe post de bătă și nu pot uita feeling-ul extraordinar pe care-l avea exact acest aspect în Fighting Force. Tot universul în care se desfășoară jocul se vrea construit cât mai asemănător cu realitatea. Declarația unuia dintre producători - conform căreia în joc va apărea, de exemplu, un portavion contruit la scară - combinat cu stilul grandios specific dovedit de Cavedog în Total Annihilation, ar trebui să fie de ajuns ca să incite curiozitatea.

Cu siguranță un lucru frumos va fi muzica. Cunoscând calitatea muzicii din Total Annihilation și fiind promisă muzică dinamică - ce se va schimba funcție de cursul acțiunii - viitorul se aude roz. Și aici nu cred că există multe dubii.

Nu trebuie însă să ne înfierbântăm prea tare, pentru că mai e ceva de lucru la joc. Despre AI-ul personajelor nu se știe mai nimic deocamdată, iar afirmațiile producătorilor, cum că firul epic e extraordinar nu se prea potrivesc cu ceea ce se cunoaște până acum în materie de scenariu, care pare, repet, un basm cu un singur Făt-Frumos și mai mulți zmei. Rămâne de văzut. Cavedog "a făcut-o" o dată în domeniul RTS, așa că cine știe ce cutremur vor provoca peste gard, pe tarla 1st person.



stand pe vine

Pentru că nu toți au jucat Quake și pentru că nu toată lumea a jucat Quake 2, id Software s-a hotărât să rezolve problema. Absolut tot mapamondul ar trebui să joace Quake Arena.

Quake Arena

Producător: id Software Distribuitor: Activision Data estimativă: când e gata

Chiar de la început id software a fost un nume respectat în industria jocurilor. Wold3D, Spear of Destiny, Doom, Doom2, Quake și Quake2 au demonstrat fiecare la vremea sa că id-ul face standardele la capitolul "1st person 3D

shooter", cu toate că de-a lungul timpului s-a zis (și pe bună dreptate) că băieții s-au concentrat mai mult pe partea tehnologică ignorând unele aspecte vitale pentru experiența în ansamblu. Înclinația spre tehnologie precum și alte aspecte au dus la scindări în cadrul companiei (vezi IonStorm și mai apoi Bloodshot) cea mai notabilă fiind plecarea lui Romero... dar discuția nu va aluneca în direcția asta.

Cum ziceam mai devreme, fiecare nou joc scos a reprezentat un succes și a impus automat standardul pentru vremea respectivă. Succesul s-a datorat în foarte mare măsură inovațiilor introduse și a experienței multiplayer (acolo unde a fost cazul) și în mai puțină măsură în jocul propriu-zis. În ultimul joc scos (Q2) id-ul s-a concentrat așa de mult pe aspectele tehnice / corectitudine încât a scăpat din vedere / omis unele particularități care facuseră ultima lor producție așa de populară (Q1). Viteza de deplasare redusă, timpul lung de schimbare a armelor, imposibilitatea controlului deplasării personajului în aer, lipsa "feeling-ului" existent în quake 1 plus alte câteva "mărunișuri" au făcut ca mulți să prefere Quakeworld-ul pentru deathmatch (asta în ciuda nivelelor și a arhitecturii îmbunătățite, a modelelor diferite pentru jucători, a balanței și vizibilității armelor, sau a vitezei "corecte" a rachetelor).

Ce au făcut însă pentru a repara greșala în Quake3? În primul rând au renunțat la scenariul "singleplayer" care reprezenta un efort suplimentar și la care în mod sincer nici nu erau prea grozavi. Decizia respectivă nu numai că a făcut ca jocul să fie aplicabil doar "în rețea", dar le-a oferit timp suplimentar de concentrare asupra engine-ului și a "jucabilității".

În al doilea rând s-au orientat spre noi aspecte care ar putea dinamiza jocul. Au apărut astfel 3 clase de jucători: "Light", "Medium" și "Heavy", diferența fiind de viteză și rezistență la atacuri (cât de bine balansate vor fi clasele rămâne însă de văzut).

Altă constrângere de care s-au debarasat a fost renderer-ul în software, ceea ce înseamnă că n-o să mai meargă fără placă video accelerată.



Nemaifiind limitați de paleta de 256 culori, artiștii vor putea să-și arate în sfârșit talentul iar programatorii să beneficieze în totalitate de avantajele hardware-ului specializat fără să-și bată capul cu implementarea lor în software.

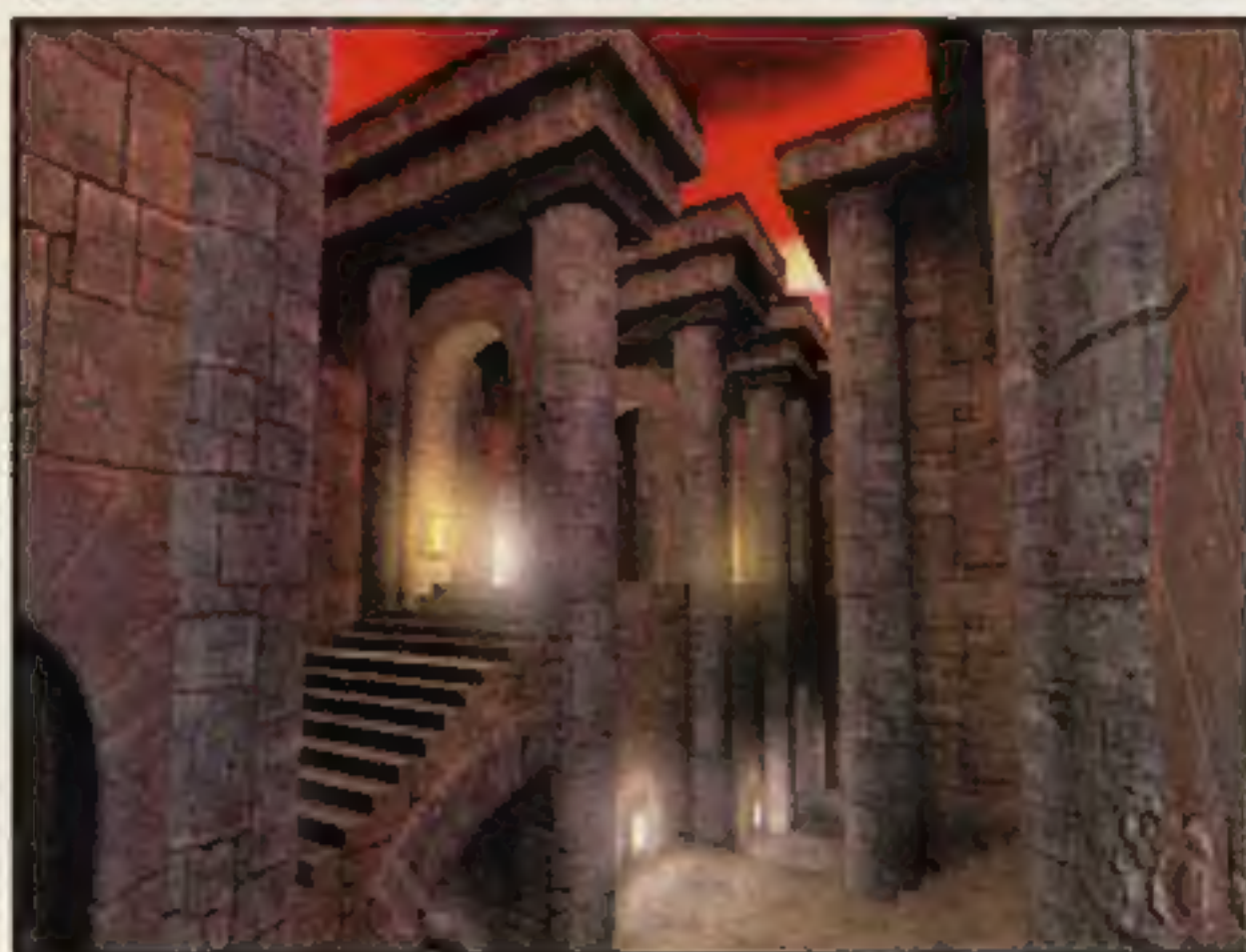
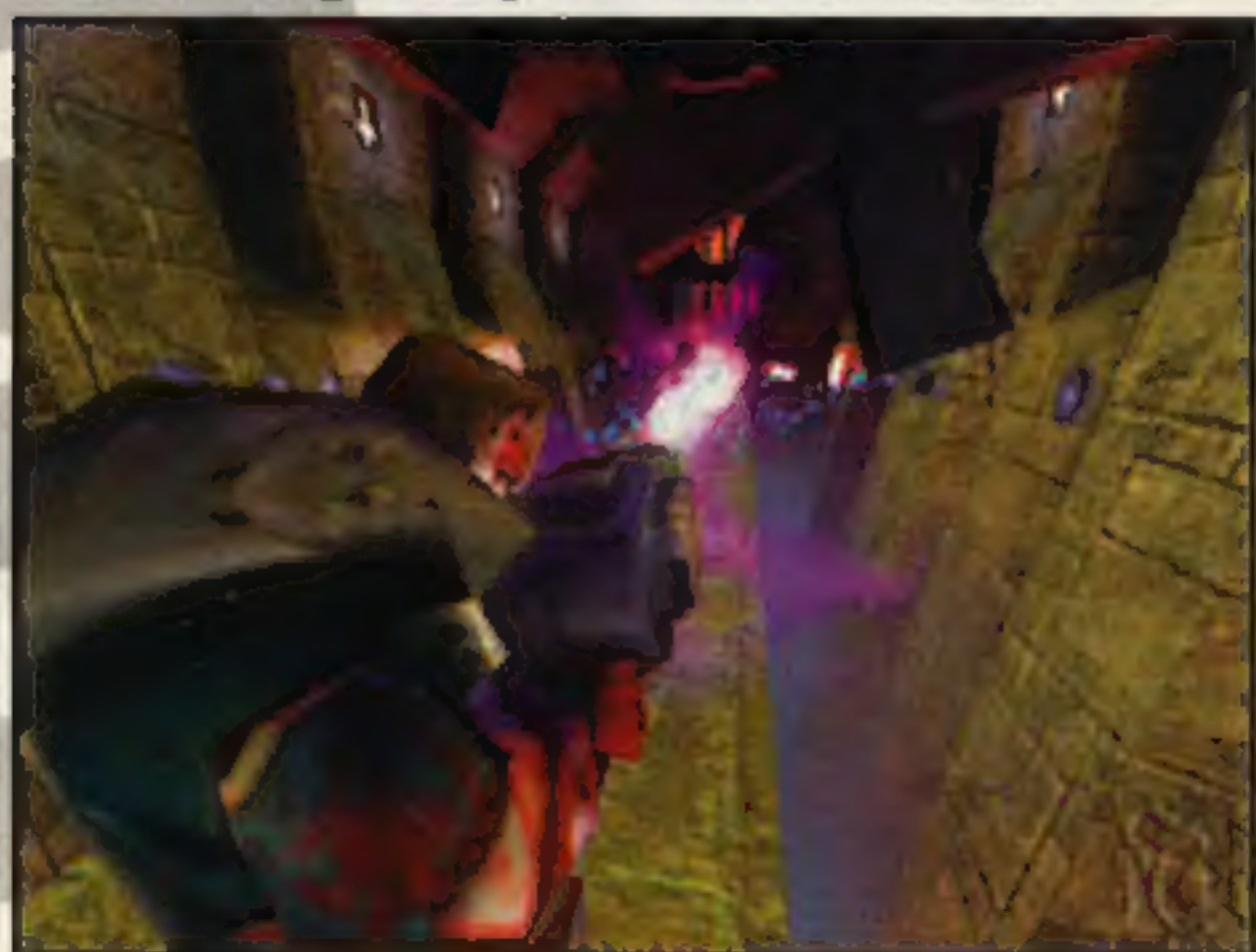
O noutate absolută este prezența suprafețelor curbe care fac peisajele să pară și mai realiste (cine n-a văzut screen-shot-urile la dimensiunea

Sus: Cine luminează așa înseamnă că are quad-ul și n-o să apuci să-l admiri prea mult. Dreapta: Admosfera tinde mai mult spre DOOM, decât spre Quake

originală are de pierdut).

Armele care se pare că vor fi cu siguranță în joc sînt lansatorul de grenade și rachete, plasma gun și railgun. Railgun-ul va avea "splash damage" (acțiune indirectă asemenea rachetelor) pentru a fi de folos și jucătorilor cu ping-uri mai mari. De asemenea se zvonește un lightning gun mult îmbunătățit față de quake1 precum și o armă radicală în genul BFG-ului. Jucătorii vor fi doar "dreptaci" iar arma ceva mai apropiată de centrul ecranului, existind posibilitatea dezactivării afișării acesteia pentru creșterea performanței. Multe nemulțumiri vis-a-vis de quake2 erau datorate vitezei de deplasare și controlului personajului în aer. Pentru a rezolva problema, aceste aspecte precum și altele (impactul și efectul proiectilelor/exploziilor, pași audibili, accelerația în aer) vor fi configurabile de pe server dând astfel posibilitatea reproducerii condițiilor din Doom sau Quake. Aceste setări vor influența și rocket-jump-ul (nu a fost omis) care, în contextul claselor cu caracteristici fizice diferite, va căpăta o importanță mai mare decît pînă acum.

Există alte îmbunătățiri/adăugiri interesante de menționat: o voce care anunță scorul, identificarea jucătorului aflat "în bătaia puștii", un semn care apare deasupra capului jucătorului care scrie un mesaj sau își face de lucru prin meniuri (pentru da un indiciu celorlalți), sau direcția în care privește un personaj, ce este indicată de mișcarea sa în cele mai mici detalii. Cam atât pentru moment, mai multe detalii la apariția demo-ului jucabil (q3test) care este așteptat prin martie.



Rămâne cum v-am spus cu atmosfera.

De mult voiam să găsesc câteva informații despre joculețul de mai jos și până atunci am luat iar prima parte la jucat, install-ul rezistând pe hard, spre surprinderea mea, destul ca să ajung la nivelul 5

stand pe vine

System Shock 2

Producător: Irrational Games Distribuitor: Electronic Arts Data estimativă: cândva, anul curent

A fost odată ca niciodată o vreme când a apărut un joculeț pe nume DOOM. Și acesta a avut un impact enorm asupra populației lipsite de apărare. Tot în acele timpuri a apărut ceva pe nume System Shock. Și lumea l-a perceput tot ca un first-person-shooter și nu prea l-a băgat în seamă. Din nefericire el era mai mult RPG decât shooter, avea unul din cele mai frumoase scenarii pe care le-am văzut până acum, un mod de joc destul de diferit și mult mai complex decât un simplu shooter, plus stilul de mare clasă al lui Looking Glass. Pe scurt era vorba de un hacker rămas singur pe o stație orbitală al cărui computer, pe numele lui Shodan, clocea o hoardă de mutanți care să ocupe Pământul și diverse planuri prin care să-l elibereze de actualii locuitori. Așa că, pentru a ieși la liman, trebuie, ba împușcând în stânga și-n dreapta, ba folosind tot felul de implanturi supertehnologice șmechere și hălăduind prin ciberspății verzi să rezolvi o serie impresionantă de "questuri" și puzzle-uri, demnă de un adventure tapăn.

Principalul reproș care s-a adus în ziua de astăzi a fost grafica, cu toate că arhitectura dădea clasă oricui apăruse până atunci, așa că mulți așteptau un System Shock adus la tehnologia zilei de astăzi. Problema era oarecum dificilă, pentru că Origin, primul distribuitor, nu vroia să audă de vreun SS2, așa că a fost nevoie ca unii dintre băieții de la Looking Glass să plece, să formeze Irrational Games, iar distribuitorul lor, Electronic Arts, să le cumpere licența de la Origin. Așa că, pe la mijlocul anului (acesta sper) ar trebui să așteptăm un System Shock nou, cu o tehnologie actuală, cu mai multe elemente de RPG și care la rândul lui se va încăpățâna să nu fie doar un first-person-shooter.

Din punctul de vedere al graficii, System Shock II va folosi engine-ul din Thief: The Dark Project, modificat. Cu toate că nu arată prea spectaculos, acesta e unul din cele mai puternici ce în materie de manipulare a obiectelor, fiecare obiect putând avea până la 500 de parametri fizici. Engine-ul va suporta acceleratoare grafice și instrucțiunile "3D NOW" ale procesorului K6-2. Pe scurt o să existe lumini colorate, umbre (doar se numește "Dark Engine", nu?), cețuri, fum, obiecte translucide etc. Ceea ce am văzut din declarațiile băieților cu jocuri iraționale este că designerii au ceva în cap și vor să folosească toate astea gândit, pentru a da un efect bine calculat în joc, fără a se rupe în figuri de dragul figurilor. Ceea ce nu mă miră din partea unor oameni școliți la Looking Glass.

Intriga acțiunii e constituită de întoarcerea lui Shodan, programul ucigaș care, probabil, își făcuse vreun backup pe undeva și din cauza WIN95-ului abia acum se terminase de downloadat. Având o memorie prodigioasă mai ține minte ura pe care o avea față de pământeni în general și față de tine în special așa că trece la îndeplinirea unor planuri diabolice care să-ți ofere cât mai multe ore de joc.

În general s-a păstrat același mod de joc, bazat pe explorarea nivelelor, exterminarea mutanților, ciborgilor etc. și îndeplinirea unor diferite obiective.



Sus: Interfață este mult mai asemănătoare cu cea din RPG-urile tradiționale și abia aștept să franjerez pe cineva cu shotgun-ul. Jos: ca de exemplu pe tipul ăla cu moacă de ciborg

În realizarea nivelelor s-a urmărit mai ales realismul și un grad mare de interacțiune cu peisajul. S-a păstrat aceeași trecere liberă dintr-un nivel în altul, ceea ce-mi inspiră că iar ți se va cere să alergi de la primul nivel la ultimul și invers dacă vrei să rezolvi ceva.

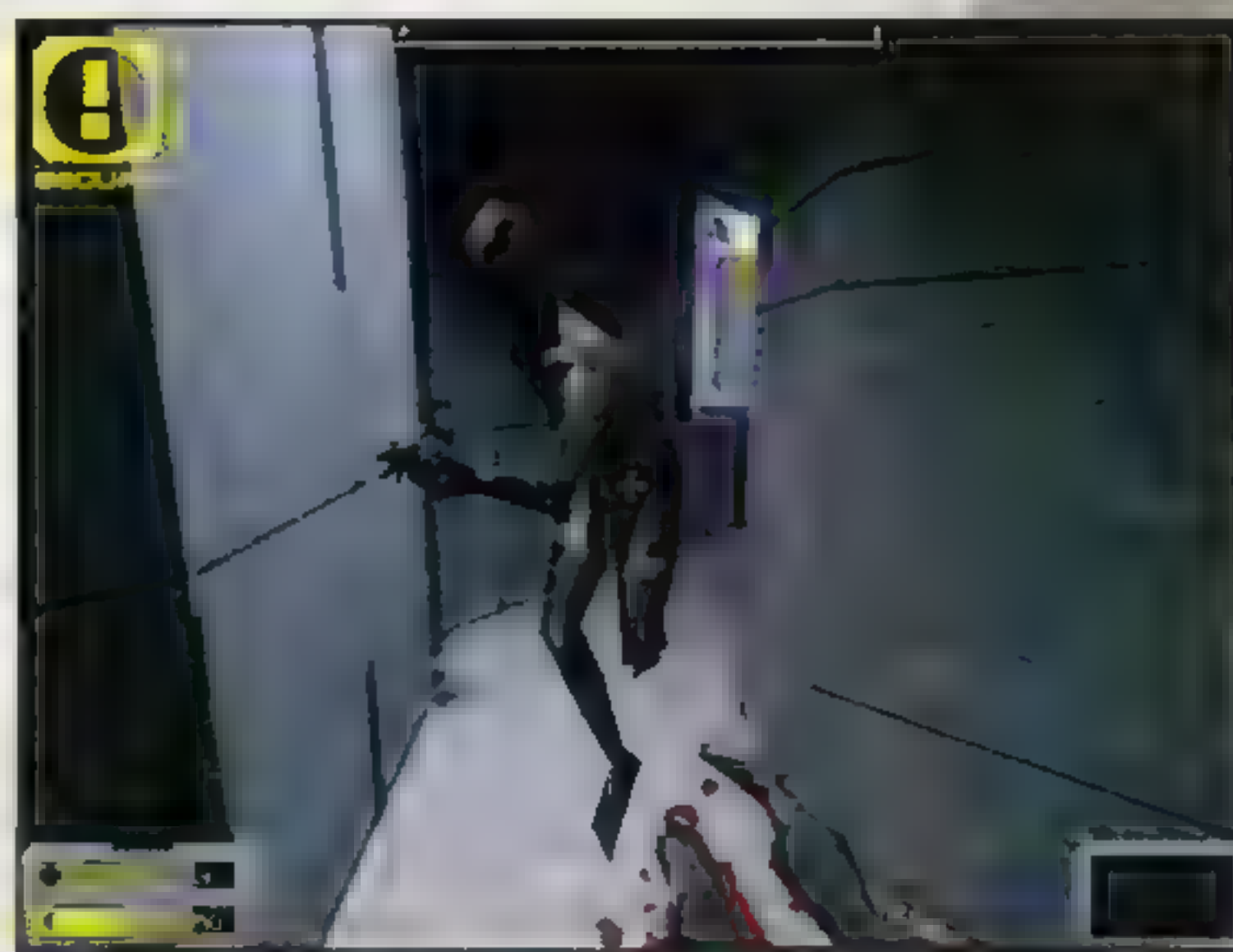
Monștrii vor fi poligonali, cu o animație realistă și vor avea un AI șmecher de tot, ceea ce, văzând eu Thief-ul, mi-e teamă că așa o să fie. De exemplu, dacă vei fi detectat de o cameră video de supraveghere în scurt timp locul o să fie plin de lume care să-ți pună pielea pe băț, iar în caz că nu reușesc se va mări numărul de patrulare în sectorul respectiv. Desigur există și alternativa de a intra în ciberspățiu și de a o scoate din funcțiune pentru un timp.

Elementele de RPG sunt mult mai prezente acum, dând o mult mai mare complexitate.

Personajul va avea caracteristici personale (sănătate, dexteritate, rezistență la radiații etc.), skill-uri, putându-se dezvolta în ce direcție îl avantajează stilul lui de joc: fie spre a deveni un expert în folosirea și întreținerea armelor, fie în dezvoltarea puterilor psihice - există și așa ceva - sau a abilităților de hacker, fie păstrându-se un "generalist".

Dacă nu sunteți niște experți în treburi ca astea complicate, specifice RPG-urilor, nu intrați în panică, pentru că ele sunt făcute aici ca să ajute acțiunii jocului, nu să te distragă de la ea.

Ca element separat în dezvoltarea personajului se vor păstra "ciber-implanturile", care să-ți ofere care o vedere mai bună, care un plus de vitalitate sau un ochi în ceafă.



Dintre puterile psihice disponibile au fost date publicității până acum: "cryokinesis", care face îngheț prin jur, "electro-dampen", care scurtcircuitează roboții, ciborgii și diversele lor rude, "enrage power" care-i face să se ia la bătaie între ei și "force wall" care puteți bănuși și singuri ce face.

O atenție deosebită s-a acordat armelor, care pot fi configurate, modificate, reparate și pot folosi tipuri de muniție foarte diferite ca efect.

Pe lângă toate acestea va exista și un soi de multiplayer mai ciudat, pe care nu cred că trebuie să vi-l imaginați ca pe un deathmatch.

În concluzie, System Shock 2 se vrea un joc complex, cu o lume și un scenariu bogate, care să ofere jucătorului cât mai multe posibilități de a ajunge la capăt.

Descent 3

B "Băi, ăștia și cu Descent și cu Descent 2 au adus câte ceva nou." Fraza de mai sus a fost rostită de un membru al redacției când eu tocmai jucam pentru a 1000-a oară demo-ul de Descent 3 - micuță fărâmbă de software care tocmai ne lovise puternic undeva, cândva. Ei, după aia, am descântat noi ce-am descântat, am făcut stranii ritualuri la miez de noapte, de se-ngroziseră vecinii de zgomotele care se auzeau din redacție și, până la urmă, Interplay-ul ne-a trimis o versiune... beta nu-i putem spune, de Descent 3. Bucurie mare, nopți nedormite și... Azi sunt în măsură să vă dezvăluie câte ceva din minunile pe care Outrage - tot tipii de la Parallax, de fapt - au reușit să le facă în Descent 3. Repet, nu am jucat tot jocul, ci mi-am întregit "viziunea" asupra sa.

Să începem cu începutul

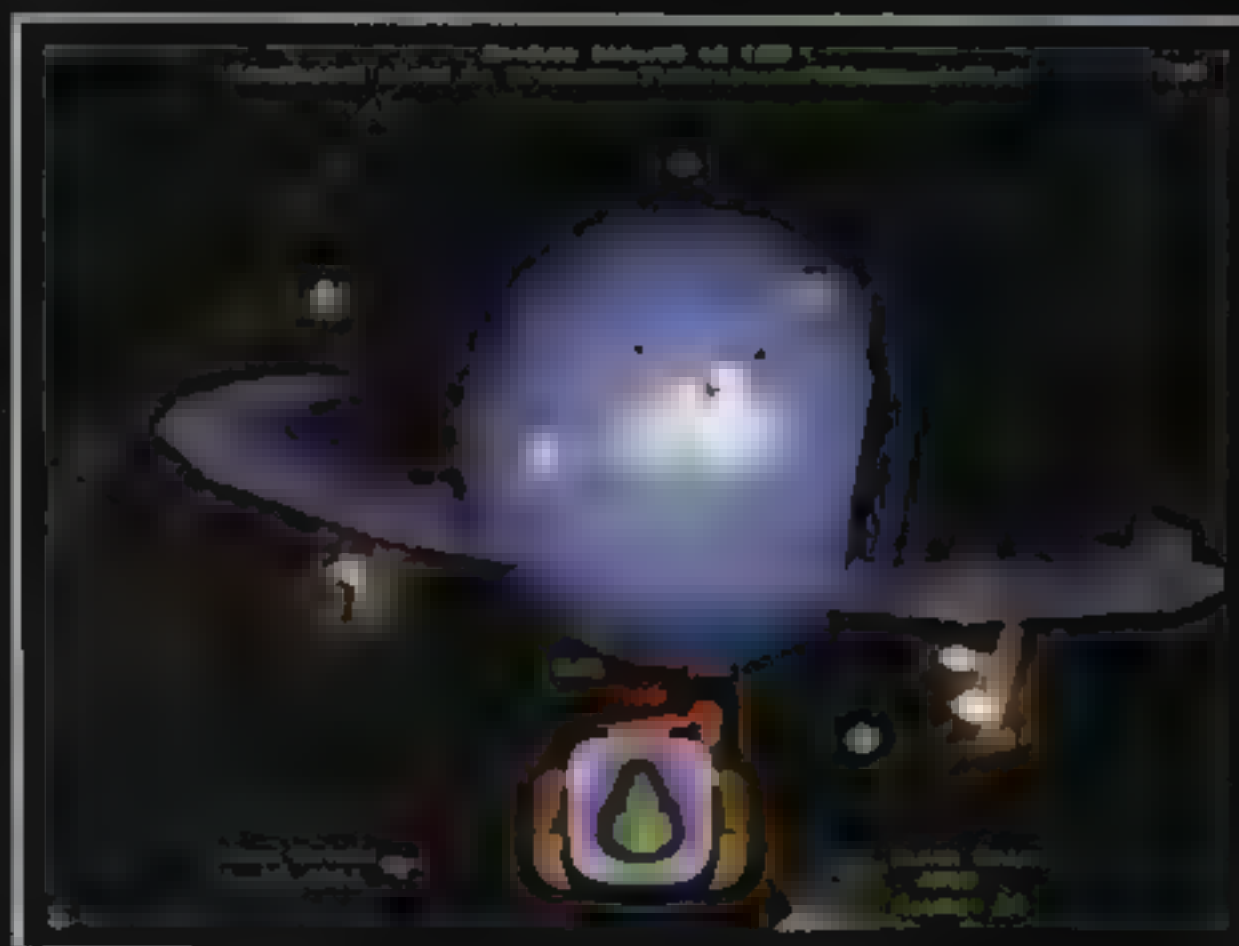
Descent-ul a apărut în epoca DOOM-ului. Parallax Software a încercat și - după părerea mea - chiar a reușit să ofere un shooter 3D ce-și propunea nu să bată DOOM-ul - obiectiv pe care și-l fixaseră, zadarnic dealtfel, o mulțime de firme - ci să ofere altceva, care să convingă. Universul Descent-ului era caracterizat prin mișcare, "full 3D", adică pe toate axele și în toate direcțiile. Scenariul puțin important te "înrolă" pe post de erou angajat al unei corporații ticăloase, forțat de aceasta să curețe niște mine bântuite de foștii roboți utilitari, acum răsculați și cu chef de caț. Oferind un joc single player cu destulă adâncime și un multi-player foarte apreciat de mulți, Descent-ul și-a atras admiratori fideli și și-a câștigat locul în galeria jocurilor valoroase.

Descent 2 a fost ceea ce se cheamă un adevărat sequel. Fără să umble la scenariu cine știe ce, Parallax au reparat ce era rău în primul Descent, au îmbunătățit ce era deja bun și au adăugat o mulțime de lucruri noi, în marea majoritate bine gândite. Una peste alta, Descent 2 a fost o continuare gândită, muncită și insirată. În nici un caz o zeamă chioară cu gust leșios, după modelul Tomb Raider 3.

Ultimul în serie, Descent 3, se petrece în principal tot prin subterane. Diferența majoră față de predecesori este că acum e posibil să mai ieși în lume din când în când și să-ți lași carcasa spălată de picurii ploii sau mângaiată de vânt, pentru că sunt prezente ambele. Ei, și dacă saltul de la Descent la Descent 2 a fost evident pentru toată lumea, pasionată sau nu, ia să vedem de ce saltul de la 2 la 3 este la fel de mare, dacă nu cumva și mai și.

Prima lucră

Descent 3 este fantastic din punct de vedere grafic. Iar afirmația anterioară este cât se poate de rece și de obiectivă. Am zis și mai demult, voodoo-ul sau - ca să fim corecți - grafica accelerată nu e totul. Plăcile astea extraordinare care ne tot asaltează știu "sărmane" să pună niște texturi pe niște poligoane, niște efecte de ceață, niște... nu contează. Ideea e că vine un moment în care artistul - mâna și creierele care lucrează de fac grafica - contează. Pe un Voodoo2,



Descent-ul arată excelent. Nu știu cum arată pe un Riva TNT sau cine știe ce altă minune care "poate" 32biți, însă ar fi o minciună sfruntată să nu spun că te lasă paf, chiar așa în "doar" 16biți, pe un Voodoo2.

Tot universul e construit foarte credibil. Nu e încărcat prea tare, nu e prea gol. Aburul arată a abur, a alb și face frumoși vâlătuci pufosi - fumul a fum - e negru și scârbos. Totul te face să gândești "uite, dom'le ce se poate face cu tehnica

Universul Descent-ian este ușor de recunoscut (sus) și chiar și mai ușor de îndrăgit (stânga). În stânga se zărește un Black Shark pregătindu-se să nenorocască un pâlă de inamici.

de azi". Designer-ii de niveluri au avut idei cu carul. Există diverse structuri stranii prin subterane fără vreo utilitate anumită, dar care pică extraordinar în context. Lumina și umbrele sunt imbinat cu mult simț al răspunderii și chiar dacă arhitectura e mai pătrătoasă fiind caracteristică unui univers robotizat, totul arată foarte artistic. Există camere mici și "cochete", la fel cum te poți afla la un moment dat într-o dimăniță bală traversată de conducte gigantice, unde grandoarea este "de bază".

Peisajul exterior arată și nu arată foarte bine. Ca arhitectură și concepție, totul e ok. Combinăția dintre o structură metalică - turelă, turn, antenă, releu sau orice altceva - aparținând unui roman SF care răsare pe coasta unui munte sau în mijlocul unui desert, "dă" excelent. Cel puțin după gustul meu. Iar ieșirea și intrarea din și în subterane făcându-se "natural", fără timpi de încărcare sau vreun alt eveniment deranjant din aceeași gamă, generează un sentiment foarte plăcut de "acolo", de lucru real.

Locul unde scârțâie numai puțin treaba este faptul că nu te poți desprinde cu nava de pământ. Mai precis nu poți lua altitudine aproape deloc. Ești forțat să mergi prin văi, canioane sau ce-or mai fi acolo. De fapt orice exterior este o "găleată" mai mare sau mai mică, cu văi și dealuri mai multe sau mai puține. Sentimentul generat este asemănător cu acela din Comanche - nici în cazul ăla nu zburai prea sus - însă acolo nu exista o margine a peisajului de care să te izbești. Am întâlnit însă și niveluri ale căror peisaje exterioare erau extrem de mari, sentimentul pomenit mai sus, de "găleată" poligonală asemănătoare cu aceea din demo - dispărând



Ațiunea se petrece și în exterior. Armele, săracele de ele își fac datoria la fel de bine. Observați în dreapta o rachetă Cyclone la lucru. Mai jos, un Black Shark.

complet, înlocuind fiind de același mult mai tăpănit al unei lupte cu inimici: turele, de exemplu, aflate la distanțe foarte mari. Știi senzația aia când gloanțele de izbesc și turela care le trage de-aia se vede? Ei, despre aia e vorba.

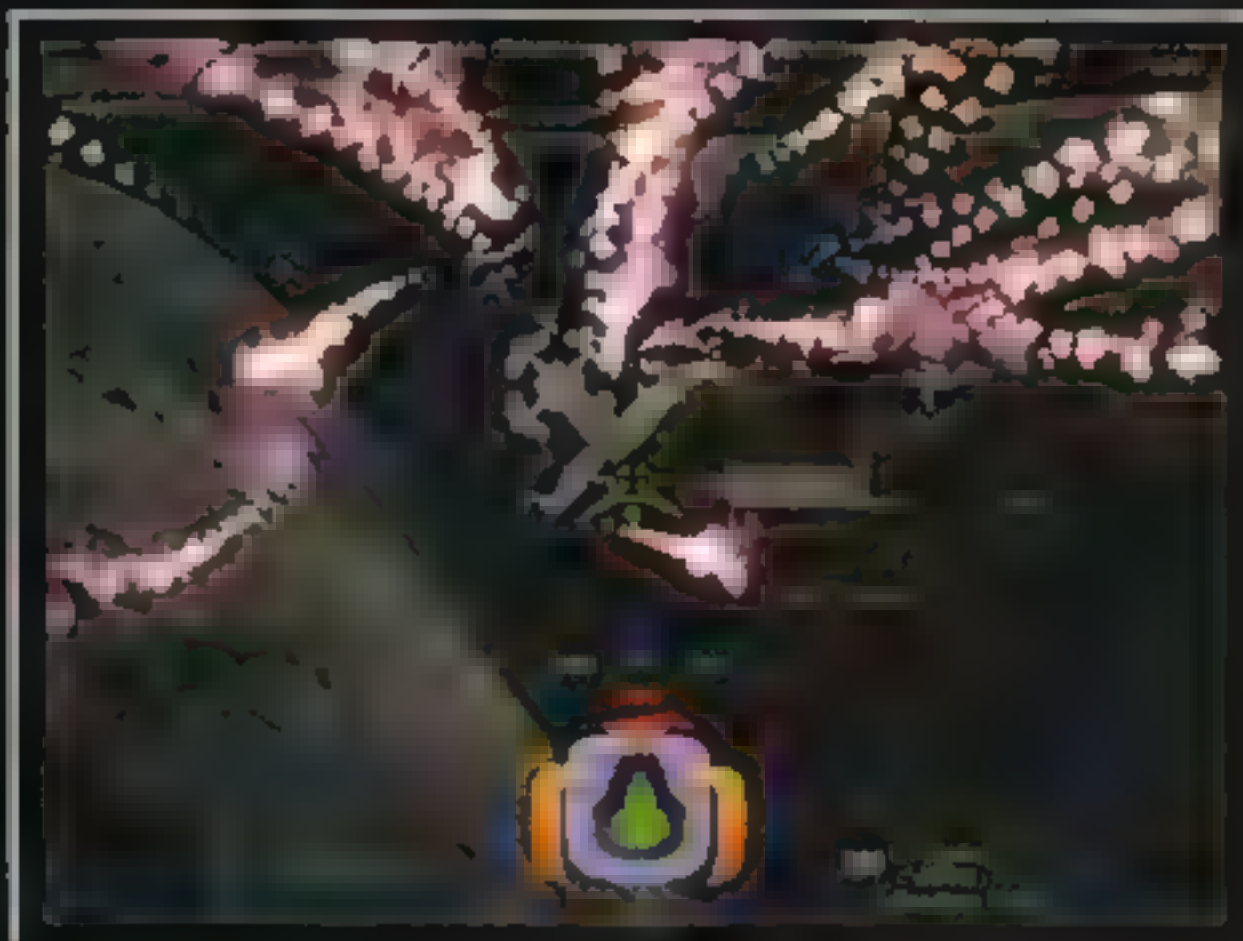
Tot la grafică intră și design-ul roboților. Bestial. Există o tendință dacă pot să zic așa de crearea unor roboți mai aproape cu aspect de lumea organică. Adică mai vezi unul cu niște tentacule - ce-i drept, mecanice - unul cu aspect de păianjen sau un altul cu un simulacru de față și cu niște mișcări cvasiomeneste. E prezentă, lăncinele și toată gama de roboți butucinoși, mai rotunzi sau mai pătrați, obișnuiți până acum.

Și ca să închei cu grafica, vă mai spun de explozii și efecte speciale. Verdictul e simplu de dat și probabil toți cei care au jucat cât de puțin demo-ul îmi dau dreptate. Grafica e de nota 10. Începând cu cea mai "banală" explozie a unei stive de butoaie - care sar care încotro într-un nor de flăcări și fum - și terminând cu cea mai spectaculoasă explozie a unei rachete Black Shark, totul te încântă. Roboții iau foc, se rotesc, se zbat, șchelălăie și agonizează spectaculos înainte de a se face bucăți, iar animațiile astea nu se repetă enervant. Un ticălos poate să moară scurt, făcându-se arșice, iar un altul se poate chinu secunde bune, zbătându-se într-o plasă de electricitate albastră - știți efectul - sau înconjurat de un nor de flăcări, fum și nefericire. Pe total, grafică gândită și muncită la cel mai înalt nivel.

Când vine vorba de sunet, se aude că tendința e spre genul "greu". Că e mitralieră, tun sau laser, zgomotele sunt serioase, grave. Nimic dulce, fâsăit sau cu ciucurei. Până și vocea care se mai aude din când în când din difuzoarele de pe niște niveluri este din același registru. Important e că sonorizarea se îmbină perfect cu universul tehnic din jur. Muzica... nu era gata. Probabil ceva metale nervoase.

Mă dusei și mai departe

Al doilea capitol de care se interesează cei ce joacă un shooter este arsenalul. Descent 3 e puțin spus bine dotat. Concret, pozezi 20 de arme. 10 din ele sunt arme principale, iar celelalte... secundare. Asta pe lângă garnitura specifică și normală de mine, minute mai mult sau mai puțin inteligente și alte lucruri care mărunte. Ai deci la dispoziție 10 arme din



categoria "laser-tunuri-mitraliere" și alte 10 de la capitolul "rachete-artilerie". Unele sunt instantanee, mare majoritate nu, unele sunt de precizie, altele nu, toate însă sunt plăcute. Asta e mare lucru. De obicei orice joc are niște arme care sunt bătute în cap și enervante. Aici nu prea găsești așa ceva. A, că există unele fantastice ca efect grafic, sonor și... în puncte de damage, asta e altceva, important e că fiecare are farmecul ei. Pe lângă arme sunt prezente câteva artefacte

Listă Arme

Laser

Laser obișnuit, poligonal. Merg upgrade-ati după metoda cunoscută.

Super Laser

Un laser... super

Vauss

O mitralieră nervoasă cu un zgomot savuros. Armă aproape instantanee.

Mass Driver

Un... tun după zgomot. Are capacitate de zoom. Proiectilul aruncă înamicul în spate atunci când îl nimerește. Tamen ca o ghiulea.

Microwave

Niște cerulete albastre care pleacă în cantități mari sub formă de stă. Nimeni bucurându-se orbirea adversarului sau măcar zăpăcirea lui.

Napalm

Aruncător de flăcări pe distanță limitată. Ținta atinsă continuă să ardă pe perioadă anume, încasând damage. Impresionantă ca look.

Plasma

Este mici, este multe, este relativ rapide și pe deasupra verzi. Este ele, plasmele.

EMD Gun

Niște stelute abastre destul de rapide și cu aspect electric. Asemănătoare ca feeling cu Microwave-ul.

Fusion

Armă din Descent 3. Se încarcă cât timp ții apăsat butonul, după care proiectilele - de culoare mov - zboară cu îndrăzneală spre inamic.

Omega

Două benzi albastre de energie se descolăcesc dinspre nava ta și se înfing în adversar, unde rămând fixate sugându-i energia. Dacă reușești să-l menții pe acesta cât de cât "în țință". Excelent ca feeling, look, zgomot și tot ce vrei. Trage la o distanță limitată.

Concusion

Rchete clasice

Frag

Rachete cu fragmentare. Sau cu schije.

Homig

Se duc întins pre țință, frumoasele rachete.

Guided

Ghidezi racheta cu mânuța proprie spre țință. Viteza mică de deplasare, câmp îngust de vedere. Bună pentru lovituri de mare precizie.

Impact Mortar

Armă cu tir curb. Când guguloiul exploziv atinge țință, se produce un efect de clătinare a ecranului - zoom in, zoom out, in, out... - care te zăpăcește pentru moment.

Napal Rocket

Rachete cu... surpriză, napalm. Ținta ia foc și ard liniștit.

Smart

O rachetă verde care se sparge la impact în mai multe fragmente la fel de verzi care și caută cu înfrigurare vitima.

Cyclone

După un timp de la "executarea focului" proiectilul ăsta burtos se desface într-o roi de rachete care se duc automat spre țință. Zăpăcitoare pentru adversar.

Mega

Roșie, bondoacă, lentă și cu putere mare, e o Mega-Rachetă în adevăratul sens al cuvântului.

Black Shark

O armă excelentă ca efect, look și... orice vrei. BFG-ul pară. Da nu, este un mic copil. La impact, racheta creează un câmp de forță albăstru care atrage de la distanță de mare distanță tot ce mișcă spre centrul său. Respectiv nefericite entități sunt apoi rotite și date cu capul de pereți, după care urmează o explozie în stil mare. Radicală.



obisnuite deja în universul Descent-ului. Upgrade-ul pentru Quad Lasers nu lipsește.

Inteligența și altele

AI-ul jocului, adică a inamicilor, e parcă ceva mai slab decât în cazul Descent 2-ului. Asta poate avea mai multe motive. Fie Outrage a băgat la cap că în Descent 2 inamicii tindeau spre a fi nesimțit de "deștepti". De fapt reacționau foarte bine, se fereau în consecință, fugeau, se ascundeau și te pândeau până la exasperare. Aici lucrurile stau mai bine, mai echilibrat. Ce mi place este că se simte comportamentul diferit de la inamic la inamic. Unul vine chitit și se lipsește de tine ca "pruna pe etichetă", vorba unui clasic încă în viață. Altul, mai parsiv, se agită haotic prin încăperea încercând să te zăpăcească. Un al treilea, stă la distanță și te prăjește din când în când cu o rachetă. Unde mai pui că există și tancuri în exterior. Trag cu rachete ghidate, se mișcă lent și pot fi anihilate destul de ușor, ce-am văzut până acum, însă e încă un inamic, încă un mod de "gândire". Tot la adversari au apărut turelele, mai mari, mai mici, prin subterane sau la suprafață. Nici pe departe enervante și prost gândite ca cele din Quake2: Ground Zero, ba chiar cu un anume farmec.

Cheats! Pentru demo

APHRODITE
MPIEBEST
MYFUNYON
FREEIT UP
LONGCHIMP
FRAMETIME
DTEXTURE

Cloak permanent
Toate armele din
demo scutur nemuritor
Invulnerabilitate
Top inamicii capuți
Chase mode
Oare câte FPS-uri
Texturații Fier

Sus: Harta implementată este mult mai utilă și mai ușor de folosit decât în versiunile anterioare. Structura nivelurilor a fost și ea modificată înspre "simplu".
Stânga: un nivel în lucru

În rest, clasicele câmpuri de forță, teleoportare de inamici, butoane, monitoare și lumini colorate. Ba nu, astlea din urmă nu sunt clasice, au apărut de-abia acum, înainte vreme, când Pentium-ul era vârf și S3 Trio standardul, lucrurile mergeau altfel în domeniul iluzinării, mai monocrom așa.

Min nou altele

Vai, cum era să uit, când vine vorba de roboți și inteligentă, Guide Bot-ul este cel mai clasic exemplu. Apare, e un dulce și știe să facă mult mai multe lucruri. Obisnuitul "găsește ieșirea" este doar prima opțiune și cea mai banală. Băiatul știe acum să găsească boss-ul, să folosească stingătorul de incendii ca să te stingă în caz că ai luat foc - o idee... uau! - să escorteze nava și printre alte câteva, foarte important, să caute Hoțul, care se pare că n-a fost lăsat nici el deoparte și participă în continuare la acțiune.

Ca să te amuzi, poți să tragi în Guide Bot și să-l auzi scheunând și protestând sau poți să-nșigi în el cu puțină îndemânare un Flare, după care băiatul va lumina pentru o perioadă de timp zonele pe unde merge. Poate fi extrem de util și în plus mai și arată haios.

Oricum, GB-ul ajută la orientare, lucru la care ajută însă și harta. Una din cele mai importante critici aduse Descent-ului 1 sau 2 - a fost legată de orientare. Într-adevăr, într-un nivel de coșmar pentru cineva cu claustrofobie, în care zeci de coridoare se întretaiau și se încolăceau în toate direcțiile orientarea era cel puțin infernală. Harta, deși bună ca realizare, era de nefolosit, pentru că sărarnul monitor e 2D și oricât ai vrea să reprezinti pe dânsul ceva 3D în wireframe - adică doar din linii - eșecul e drastic dacă respectivul "ceva" e doar un pic mai complex.

Ei bine, Descent 3 vine cu două îmbunătățiri la capitolul asta, extrem de important.

Prima este modificare arhitecturii nivelelor. Nu sunt simple, liniare sau ameste, sunt doar ceva mai puțin haotice. Sunt mai ușor de reținut, cu mai puține uși, cu camere mai largi. A doua îmbunătățire este legată de hartă care acum nu mai este wireframe ci există niște texturi care îmbracă suprafețele. Rezultatul este că poți să te orientezi onorabil, chiar dacă nu cu extraordinar de multă ușurință.

Înainte de final...

Multiplayer-ul, probabil mecișmarul al designer-ilor de jocuri. Ce idee să mai facem? Ce arme să mai punem? Cum să echilibrăm totul? Cum să optimizăm codul? Descent 3 vine cu suport de multiplayer pe rețea, internet, modem și... ce mai, doar prin corespondență nu se poate juca. Hmmm, deși cu o optimizare a codului cred că ar fi posibil prin DHL. Mă rog.

S-a mers pe ideea unui joc "customizabil". Jucătorii pot să-și facă propriile logo-uri, propriile skin-uri pentru roboți și să-și configureze propriile mesaje pentru rețea. Ca și în jocul single-player, ai de ales din trei înve: una mică și rapidă, cu putere de foc mică, una "normală" și una grasă, frumoasă, voinică, dar leneșă. Vedeți? Mă luan cu vorba și uitam să pomenesc de asta la jocul single-player.

Se pot juca după diferite seturi de reguli. Anarchy, Capture The Flag, Co-Op sunt trei dintre ele. Mai există încă vreo cinci-șase pe lângă: Roboanarchy, Powerball, Horde... nu știu ce și cum sunt, pentru că nu erau implementate încă. Sorry.

Prepe bati

Gata, nu vă mai plictisesc. Sper că v-am lămurit sau, dacă nu, măcar zăpăcit. Fiți pe faza că nu e de glumă și nici de ratat. Nu mai e mult. Știți bancul ăla cu "Ce e mic, negru și bate la ușă?" Cum nu? Viitorul. Ei, acum răspundeți: Ce e mare, cu laser la kil, roboți la tonă, 3D la superlativ, grafică de nota 10 și se joacă, de preferință cu joystick-ul? Vreo idee?

Bugs

Estimare

Deși este doar o estimare bazată pe "vizionarea" unei versiuni ceva mai puțin finale decât un beta, șansele de reușită ale pronosticului sunt imense

95



Omega este una dintre cele mai arătoase arme din joc ca efect. Și cum Guide Bot-ul tocmai se afla prin zonă, iată un frumos instantaneu.

Thief: The Dark Project

...ce acesta va fi
...Premii în valoare
de 3000 de dolari, din
care primul premiu de
1000 \$, premiul doi și
trei în bijuterii în
valoare de câte 500\$
30 de jocuri de-ale lor,
tricouri, șepci și alte
materiale publicitare.
Omul s-a ținut de cuvânt.
Pentru a participa la
concurs, nu...

Tăcând moșii, vă aduceți aminte de interview-ul de acum ceva vreme. Doamne, oare ce aveam în cap? Păi, nu există răspuns la această întrebare. Reformulam ideea de RPG care plana asupra acestui joc, era prea mult pentru că ni se promisese ceva special iar noi, unde să ne ducem cu mintea? Originalitatea însă m-a dat peste cap. M-am trezit dând exemple din acest joc la ora de estetică, unui moșlică. Siderat a rămas până în ziua de azi.

CUINDU CLAMPI

Odată CD-ul în drive stai și te oprești. Oprit așa, stai și nu faci nimic. Și atunci îți vin idei. Ce-ar fi să spun omului, în direct, cum văd jocul ăsta? Dar cum? Am mai încercat metamorfozându-mă în spion la Paul acum ceva vreme, pe când HunterHunted-ul era o noutate de ultimă speță. Acum mi-am zis așa. Notez acum și reproduc exact la vremea când oi scrie articolul. Zis și făcut. Astfel, ce e boldat, aia e. E impresiile notate instantaneu și involuntar. Stop - Eject!

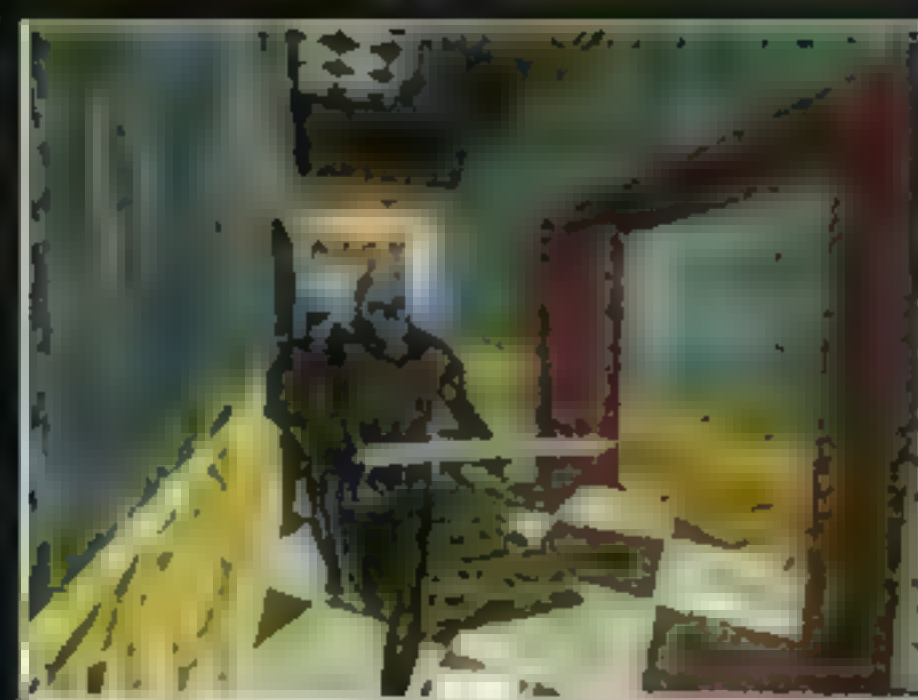
Ținpi lungi de încercare!

Din nou, nu vreau să cîmpesc nimic despre povestea jocului. E prea frumoasă ca să vă stric plăcerea. Sincer, cu toate că mi-ar rezolva o parte bună din articol (această trudă grea de-a scrie) nu mă lasă inima. Conceptul însă, pe cât de simplu, pe atât de dător de feeling și satisfacții. Tu, ca hoț, trebuie să furi. Asta o știți vrând nevrând. Pentru treaba asta trebuie să pătrunzi în diverse incinte (de la vile la castele la cimitire și cetăți bătute, dărmate, părăsite) să te strecorezi cum poți mai bine (ca zerul de brânză) și să îndeplinești anumite obiective locale, înspid, înodor (și outdor), imbecil chiar fiind cont că nu te vede nimeni că de meseriaș ești. Ai un lumino(expono)metru portabil fix

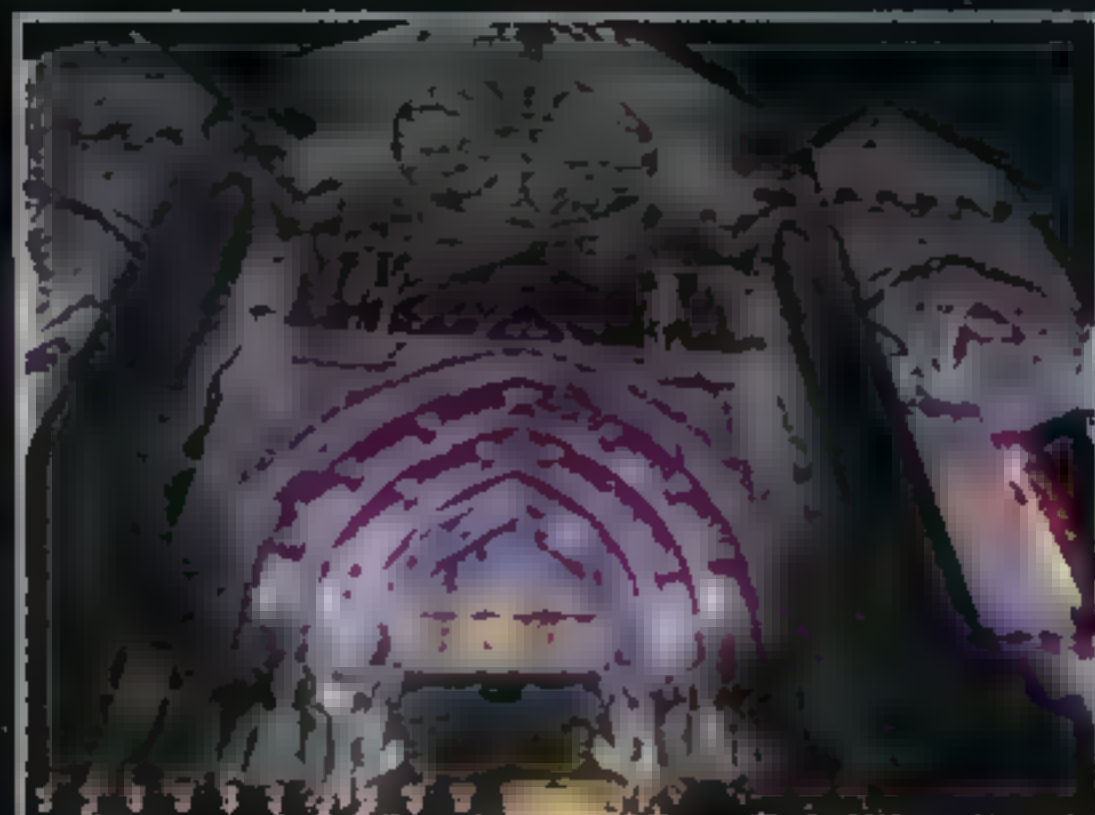


Nu-i așa că arată urât? Fiți pe pace vă spun. Vă asigur cu mâna pe ce mi-a mai rămas din inimă, atunci când veți ajunge aici, va fi ultimul lucru la care vă veți gândi. Sau, treacă de la mine, penultimul.

pe interfață. Asta îți spune ce lumină ai pe tine și cât de vizibil ești. Iar în umbra deasă a coloarelor alese în prealabil de tine pe harta încropită pe un colț de hârtie ori de mucava cu pași mărunți faci curățenie în casele oamenilor. Și să vezi ce senzație, când după un zgomot făcut de tine, undeva într-un subsol plin de igrasie și fum de la făclii singurul gardian care te-a auzit, privește adânc în întuneric, întreabă "Who's there?" Iar după ce dă vina pe șobolani poți auzi glasul speriat, șoptit cu Rugăciunile pe care le spune Hammer-utul în întuneric (adica paznicul). Și peisajul te soarbe efectiv. Timpul se dilată iar Simetru dat din ce în ce mai tare, apropierea din ce în ce mai mare de monitor, spatele din ce în ce mai încordat te face ridicol în fața celor ce te privesc. Nu-i bați în seamă și termini misiunea. Faci bilanțul și curios de evoluția poveștii, dorind să vezi niște filme făcute într-o combinație 2d-3d uluitoare te arunci mai întâi la shopping-ul de unelte și apoi în beznă.



contează prin ce mijloace obții prețiosul dăr. Și de cele mai multe ori există cel puțin 2 moduri diferite. Mersul prin subsoluri, bucatării, pivnite, centrale termice, fabrici, drumuri, ocolimul devine plăcerea masochistă de a ocoli frumusețea arcașelor interioare și de a aprecia doar dormitorul ce are pe undeva un seif. Și totul pare atât de natural. Asta până la misiunea a 4-a. De acolo, lucrurile își pierd rațiunea și te pierd și pe tine în vâlcea în care Sfânta Treime își răcăcește înțelesul. Peisaje suprarealiste. Camera pe dos. Spart în figuri. În momentul în care prin fayanul unei camere poți vedea o grădină cu fața spre tine, când în podea deschizi o ușă și îi treci pragul la fel de firească și cum pe acolo te-ai duce la baie, fugind cu o oarecare disperare de toate vocile patrulelor într-o casă în care totul poate fi o capcană poți ști că acest proprietar e certat cu natura. Și viitorul devine, credeți-mă crud. Dinosauri - am ieșit afară din hartă! Sentiment de peșteră. Arhitectură dementă. Și de multi nu nram mai pierdut cu firea în fata unui joc. Nepotoma mea în fata propriilor acțiuni m-a dus ușor spre fanatic. Ajung să vă spun că sting altfel luminat, că până la sfârșit ajungi la portile lumii și că din tot acest superb joc transpiră până acum o groaznică concluzie: E mult mai plăcut să nu uciți!



Noaptea în cimitir. Este antrenamentul ideal. Dincolo de această ușă, idealul dispere.

General Info

Producător: Looking Glass
Distribuitor: EIDOS
www.EIDOSinteractive.com

Hardware Bench

Testat pe:
Celeron A/375 64M RAM
Monster 3D
Windows 98
**** - excelent

DUMNEZEUL ÎNTUNERIC, CĂCI DOAR ÎNTUNERICUL E PREȚUTINDENI

Poți seta dificultatea înaintea fiecărei misiuni. Astfel, odată ce te-ai ridicat în grad (ca experiență) ai libertatea de a-ți alege dificultatea misiunii. Nu mai e nevoie să începi încă o dată jocul pe un alt nivel. Asta nu înseamnă că paznicii sunt mai vigilenți. Nu, asta îți dă doar multe "obligo"-uri, mai multe lucruri de făcut. Nu

MULT, MAI TÂRZIU

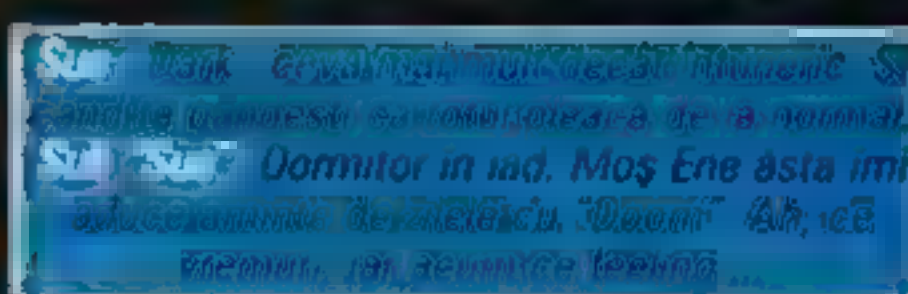
Thief nu este un joc pe care să-l uiți ușor. La ceva vreme după ce toată încercarea mea penibilă de articol se așezase liniștită în pagină, mi-a sărit pe cocoasă să fac dezordine. Este eminent necesar să vă spun ceva despre poveste și despre noile arme ce fac deliciul unui 1st Person Sneaker. A fost odată, într-un demo, începutul aventurii noastre. Misiunile de training te lăsau în plata Keeperilor. Printre citate înțelepte și fără nici un sens povestea se croiește conform proverbului: "Cine fură azi un ou..." Sceptrul pe care-l voia "prietenul" tău (prietenii fiind doar cei cu care puteai face o mică afacere) este un mic început. Foarte curând însă, acest amic este săltat de Hamerites (în traducere liberă Ciocănari), adevărații stăpâni ai zonei. Cum omul fi era

dator o sumă pentru sceptru, te încumezi să-l salvezi. Il găsești la capătul puterilor, dându-și viața în fața ta.

Drept răsplată te îndrumă spre o nouă piesă, ajutorul tău zăcând cu toate datele undeva în pivnița închisorii. Scurt timp după acest incident o săgeată sparge fereastra și

nimerește pe un sârman vânzător de arme, interlocutorul tău. Săgeata era pentru tine. Te urmă inamicul și drept pedeapsă îl lași fără avere. Ți se duce iute faima. Subit ești contact de o anume Viktoria interesată în șmangleală. Noul premiu se află în casa unui magician. Aflii că ești pus la încercare de către Constantine, însuși proprietarul fortăreței, pentru a-ți da o nouă slujbă. În contract 100 000 de "golzi" pentru o piatră numită "The Eye". La îndeplinirea misiunii complotul se dezvăluie. Adevărata identitate a cuplului Constantine - Viktoria are legături cu buzele infernului. Drept răsplată rămâi fără un ochi. Paradoxal, cineva te vindecă. Se dovedește a fi mâna ajutoare a Keeperilor, care te aveau demult într-o profeție și după restructurarea ordinii, după ce închizi poarta prin care jivinele lui Constandine veneau să hăituiască Hameritii jocul se termină. Rămâne loc pentru o continuare. Profeția se pare că e doar la mijloc. Jucat încă odată, toate citatele capătă sens. Nu e minunat? Acum...autorul acestui articol a uitat ce vroia de fapt să spună cu aceste rânduri.

Care este deci povestea lui Garret? El se ridică dintre semenii lui împins de foame și nevoi. Îndemânarea lui îl aduce în preajma Keeperilor, în ranguri înalte ale societății. Ajuns aici el brusc întoarce spatele și ia viața pe cont propriu. Această întoarcere este aparent forțată. El începe ascensiunea lui clandestină și pe măsură ce mișcările lui sunt mai reușite atrage asupra lui atenția. Brusc, ispititoarea Viktoria se înfățișează la el ca o simplă afacere. De aici peisajul începe să aibă tangențe cu suprarrealismul. Realitatea lui se deformează. Scaunele ajung să stea liniștite pe tavan. Întocmai ca destinul oricărui



hoț, valoarea furtului îl trage tot mai adânc în situații ostile. Apariția lui Constandine, un "colecționar" după cum se recomandă face lumea interlopă să pară un pic legală și foarte funcțională. Atâtă doar, că îl locul răsplății pentru sabia magică el îi propune un alt furt: "The Eye", cu o altă răsplată. Prevestitoarea ocupație a lui Constandine anunța eventual pierzania lui în fața pietrei, asemenea oricărui colecționar răpus de obiectul pe care și-l dorește, ieșind astfel din ecuația "Viktoria". Îndeplinirea misiunii are însă alt final. Garret aduce "Ochiul" prețios și drept răsplată asistă la dezlănțuirea iadului pe pământul Hameritilor. Pe deasupra, frumosul chip al Viktoriei pălește și monstruosul chip al femeii se dezlănțește, lăsându-l pe eroul nostru fără un ochi. Nu-i paradoxal? Recăpătându-și puterile, o ia pe urmele noilor săi dușmani având ca scop închiderea porții lăsate deschisă între lumea rea și vechiul lui meleag. Jonețiunea deschisă firav de Garret printr-un furt de buzunar, a lăsat acum o poartă larg deschisă pentru hoții sufletelor Hamerite. Garret trebuie să ajungă până la capătul drumului pe care și l-a ales ca să pună capăt întregii urgii. Este destinul pe care odată ce și l-a ales s-a întors împotriva lui și nu-i mai dă drumul. Iar ideea că destinul l-a ales pe Garret se vede la sfârșit. El funcționează după un grafic al Keeper-ilor. El schimbă fără să vrea o epocă. Iar asta, dragii mei, este o poveste frumoasă, cu elemente de mit.

Afantana

Score Board

Excelent. Original, bine realizat, plin de mult farmec. În final e simplu: "Cel mai 'ot' joc din ultima vreme!" Aștept nerăbdător continuarea.

95

ARME NECONVENTIONALE

Rar se întâmplă să omori în Thief. TDP Armele tale devin subit INTUNERICUL ȘI LINISTEA. În slujba acestor efemerități obții niște uneelte. Pe lângă sabie, care nu-l de folosit prea des. Blackjack-ul este cu totul distractiv. Cu o lovitură în moalele capului obții un corp de soldat visător, tocmai bun de ascuns într-un canal, sau între niște lăzi. În rest, săgeți.

Broadhead Arrow

O banală săgeată. În misiunile în care ai voie să omori trasă în spatele cuiva poate eventual să te ajute. În rest, atrag atenția asupra tă. Întotdeauna ai prea multe.

Water Arrow

Săgețile cu apă, sunt poate cele mai folosite. Oriunde e o făclie, un foc sau o pată de sânge se sesizează necesitatea lor. Câteodată, la niște altare le poți transforma în săgeți cu apă. Simțită, tocmai bună pentru Zombies. Niciodată n-ai destule.

Moss Arrow

Pe orice suprafață metalică, pe pietris, pe poduri de lemn pașii fac un zgomot în plus. "Mușchii" din vârful acestei săgeți fac un covor silențios și natural nebatător la ochi sau la călcăi.

Fire Arrow

Un fel de roket. Face bum, lumina, te vede tot chiorul și nu are damage-ul atât de ridicat cât să te scape de dușmani. Prea puțin subtilă pentru acest gen de joc. Totuși, în cazul animalelor din peșteri sau pe alte meleaguri cu personaje deținătoare de un AI mai redus (zombie & copii) au fostul lor.

Gas Arrow

Mult mai silențioase și uneori mai eficiente decât săgețile arzânde de mai sus. Totuși, destul de rare. Miros neplăcut.

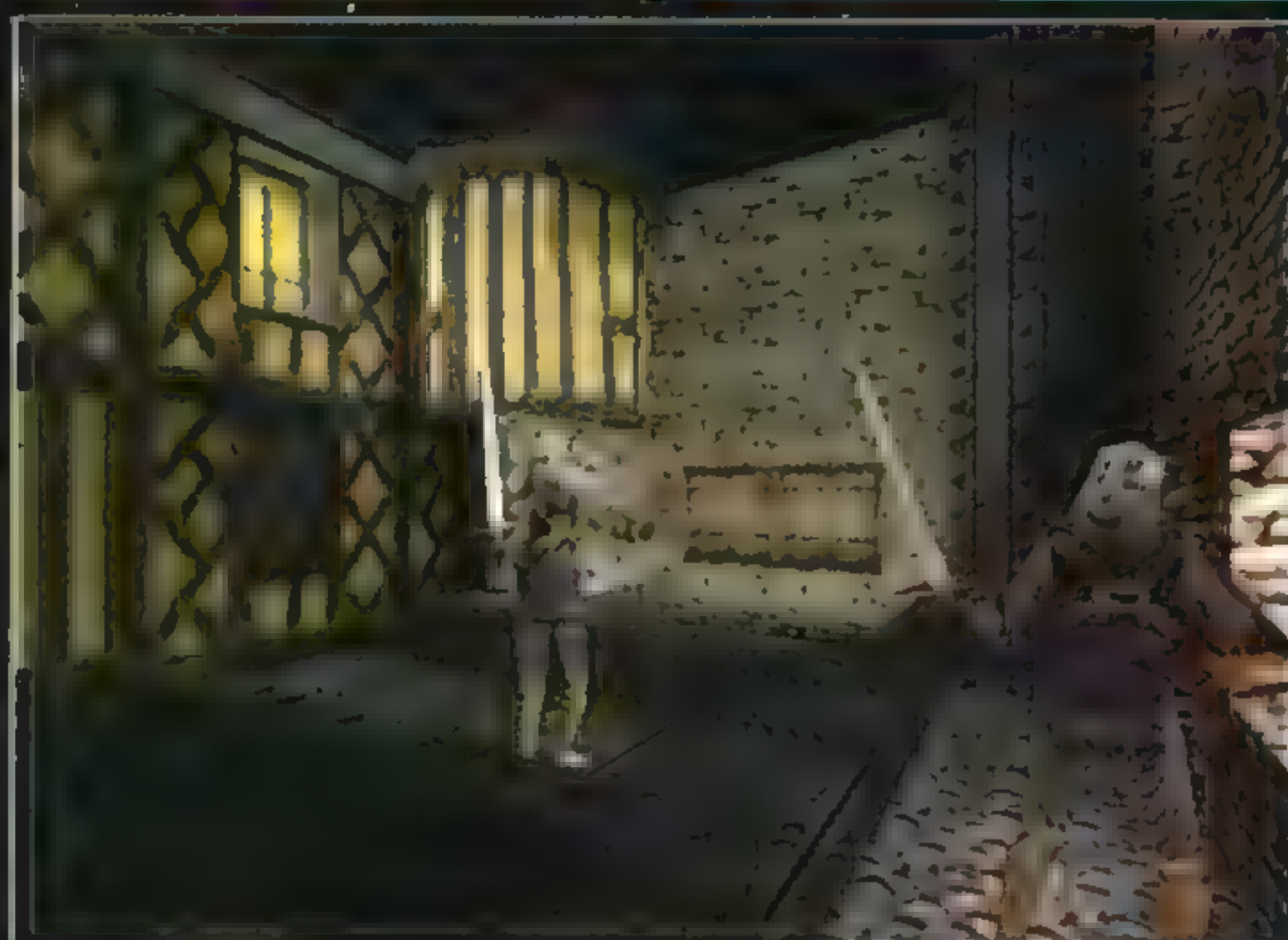
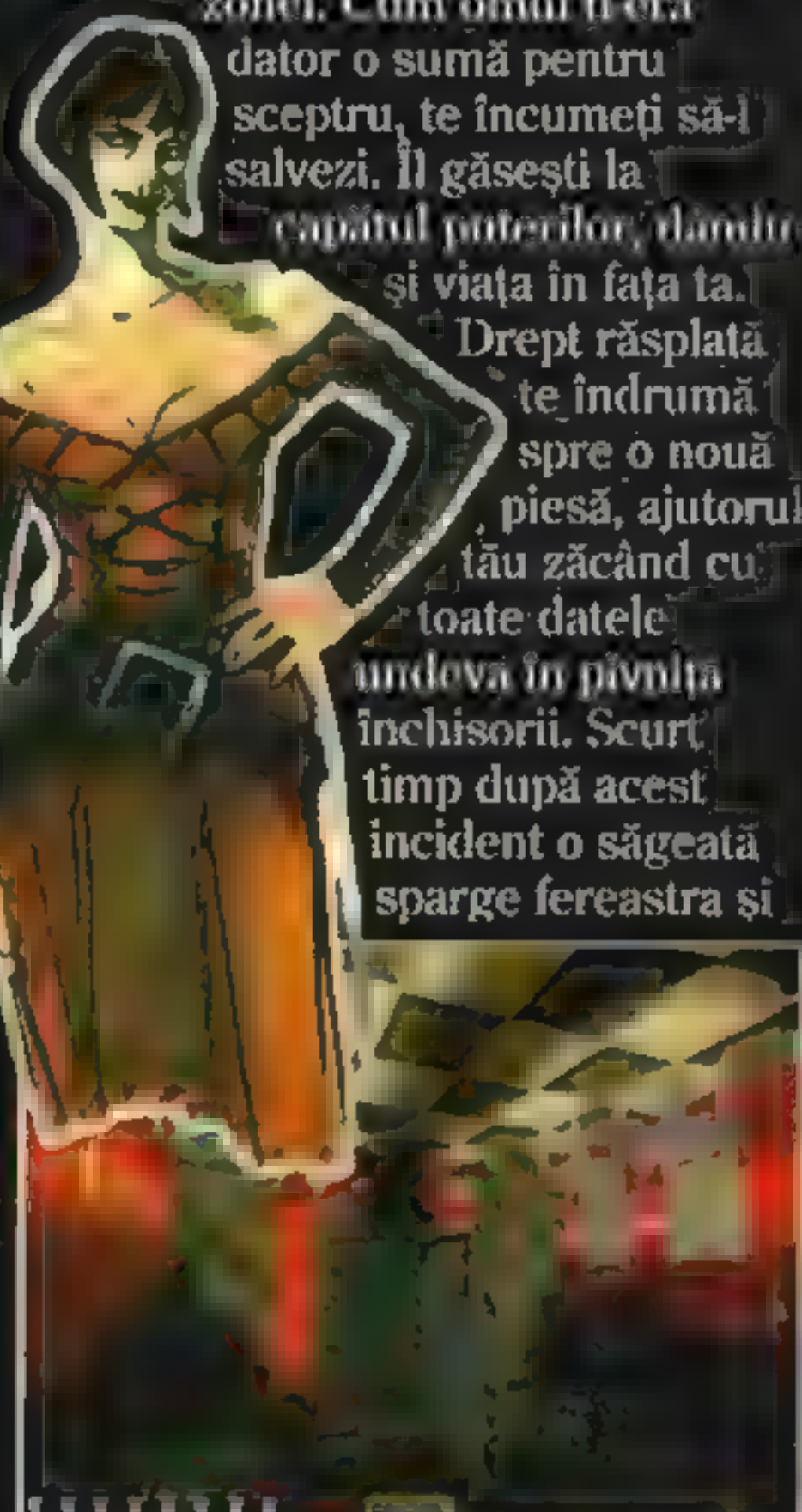
Noisemaker Arrow

Iată o săgeată inteligentă. Pe lângă cea cu apă, s-a instalat între preferatele mele. Poți face o diversiune de mii de galbeni cu ea. Am ajuns la vioria lui Tim. Cele care pacălesc AI-ul sunt printre cele mai aproape de inimă. Alt paradox. Ce-are inima cu AI-ul?

Rope Arrow

Extrem de utile. E necesară o suprafață în care să le poți întepeni pentru a-ți face drum pe acolo pe unde nimeni n-are. Poti coborâ din tavane, intra pe balcoane și scurta multe drumuri. Unde mai pui că este și re folosibilă. Lucru valabil doar aici!

În rest, FlashBombs ca în RainbowSix, mine cu gaz sau "plastic" și spectacole. O întreagă veselie. Tăcută!



Half Life

"se poate acorda
pentru Half Life, fără
nici o remuşcare, un
scor gras de tot"

E greu să faci un lucru care să placă tuturor. Se întâmplă foarte rar. Meritul celor de la Valve este deci cu atât mai mare. Quake a plăcut enorm. Quake 2 a fost un succes la rândul lui. Și totuși, mulți jucători nici nu vor să audă de cele două superproducții ale id-ului. Sunt însă mulți jucători care au terminat Half Life fără să joace - din motive de... gust - Quake. 1 sau 2. Valve a reușit să convingă un jucător care nu suferă Quake-ul să joace un 1st person de același gen. Asta n-a făcut nici Sin, nici cine știe ce Klingon Honor Guard hidos și, îndrăznesc să cred, nici Unreal, decât sporadic la cei cu simț artistic foarte dezvoltat.

Animația personajelor în joc este atât de naturală, că-ți vine să-i bați



General Info
Producător: Valve Soft.
Distribuitor: Sierra
Web: www.sierra.com

Hardware Bench
K6-2300 64M 1740
** prost
K6-2300 64M Voodoo1
*** merge
K6-2300 64M Voodoo2
***** excelent

R

eviu-ul de față vine prea târziu. Nu mai e cazul să prezint Half Life. Toată lumea știe că ești un cercetător care se bate pentru supraviețuire într-o bază de cercetare invadată datorită unui experiment ratat - pe de o parte de extraterestrii furioși și pe de altă parte de trupele speciale trimise să "rezolve" situația. Toată lumea știe că e 1st person și toată lumea știe că e un joc excelent. Voi încerca doar să punctez câteva lucruri și să justific scorul.

Analyzing...

Half Life este un joc serios. Mult mai serios decât Quake, de exemplu. Asta înseamnă că producătorii au încercat să simuleze mult mai bine realitatea, chiar având la dispoziție un engine de Quake (modificat și îmbunătățit radical) care nu le permitea totuși mari realizări tehnice. De exemplu, primul lucru care te izbește este că personajele vorbesc la modul cât se poate de credibil. Nu faptul că mișcă gura dă realismul ci faptul că dacă treci pe lângă un cercetător îți spune două cuvinte acolo, un "bună ziua", un "hai noroc", ceva. Asta dă credibilitate personajelor. Într-un 1st person shooter personajele nu vorbesc, de obicei urlă, grohăie. Dar de vorbit lucruri banale, nu vorbesc.

Ei bine, de la această primă tușă de realism inoculat cu subtilitate, jocul continuă să te uimească. De exemplu, în genul ăsta de joc sunt foarte importante armele. Și tot ca exemplu, fără glumă, mitraliera din Half Life dă clasă la tot ce am văzut pe PC în domeniu, de la cum arată, la cum acționează asupra țintei. Când tragi într-un... ceva, monstru, om, cu arma asta ai senzația că îl împuși. Nu-l "perforezi", nu-l sfărâmi în bucățele, nu. Verbul de folosit este "a împușca". Iar armele nu le găsești în joc aruncate. Fiecare vine la timpul ei și are un soi de "poveste". Când am găsit lansatorul de rachete, am descoperit că pot ghida racheta după ce o lansez și în următorul minut am și făcut praf un elicopter care tocmai apărea. Sentimentul a fost pe undeva prin



O luptă cu unul din tipii aparținând trupelor speciale. Armura mi e pe zero, încărcătorul e pe cale să se golească. **Atenție:** Dacă nu ești atent, mai mai să zici că e nenea doctoru'

jurul lui "sublim".

Un alt element extrem de important, poate cel mai important din tot jocul este comportamentul inteligent al inamicilor. De obicei, producătorii promit un "AI performant" însă este destul de greu să apreciezi aspectul ăsta într-un joc de acțiune. Dacă AI-ul este prost de tot se vede, dacă e excelent, iar se vede, dar dacă e așa și-așa, neatingând nicidecum performanța promisă, e destul de greu să realizezi adevărul. Ei bine, Valve a făcut pentru Half Life un AI al inamicilor excelent. Este efectiv un șoc. Dacă ești obișnuit cu comportarea tip arcade a monștrilor din Quake și ieși "la bătaie" cu îndrăzneală, ești fără multă vorbă făcut terci. Trupele speciale în Half Life se ascund, fug, se retrag, te ocolesc și, mai ales, aruncă în tine cu grenade, chiar dacă nu te văd, ci doar știu că ești într-un anumit loc. Repet, întâlnirea cu trupele speciale din Half Life poate constitui un șoc, pentru că până acum nu s-a mai văzut nimic asemănător.

În ceea ce privește monștrii, AI-ul e și el remarcabil. Se pot întrevedea mai multe comportamente ale inamicilor



Una din scenele "precalculate" din timpul jocului, în care un cercetător e pe cale să devină mă, mult



extraterestrii. De exemplu, dacă arunci o grenadă într-o cameră plină de băieți dintr-ăștia verzi, dispar cu toții care-ncotro. O chestie care arată foarte bine. Există apoi un monstru imens (ăla cu trei tentacule verzi, pe care l-ai tot întâlnit în poze și de vreo două ori prin joc) care se ghidează după auz. Arunci o grenadă și explozia - zgomotul ei - îl ademenește, astfel că te poți strecura mergând cu grijă pe lângă el. Și exemplele pot continua.

În sfârșit, ca să termin cu realismul ăsta, există ideea cu parcurgerea întregului joc de la un capăt la altul, fără misiuni, episoade, niveluri, unit-uri sau alte lucruri. Introducerea timpilor mici și deși de încărcare pe parcursul jocului a fost o idee excelentă. Doar nu degeaba se spune "pauzele mici și dese, cheia marilor succese". Dacă zicala era cu "lungi și dese" atunci mai puneți ceva să ruleze în background și se rezolvă.

Spre final, Valve dă și dovada



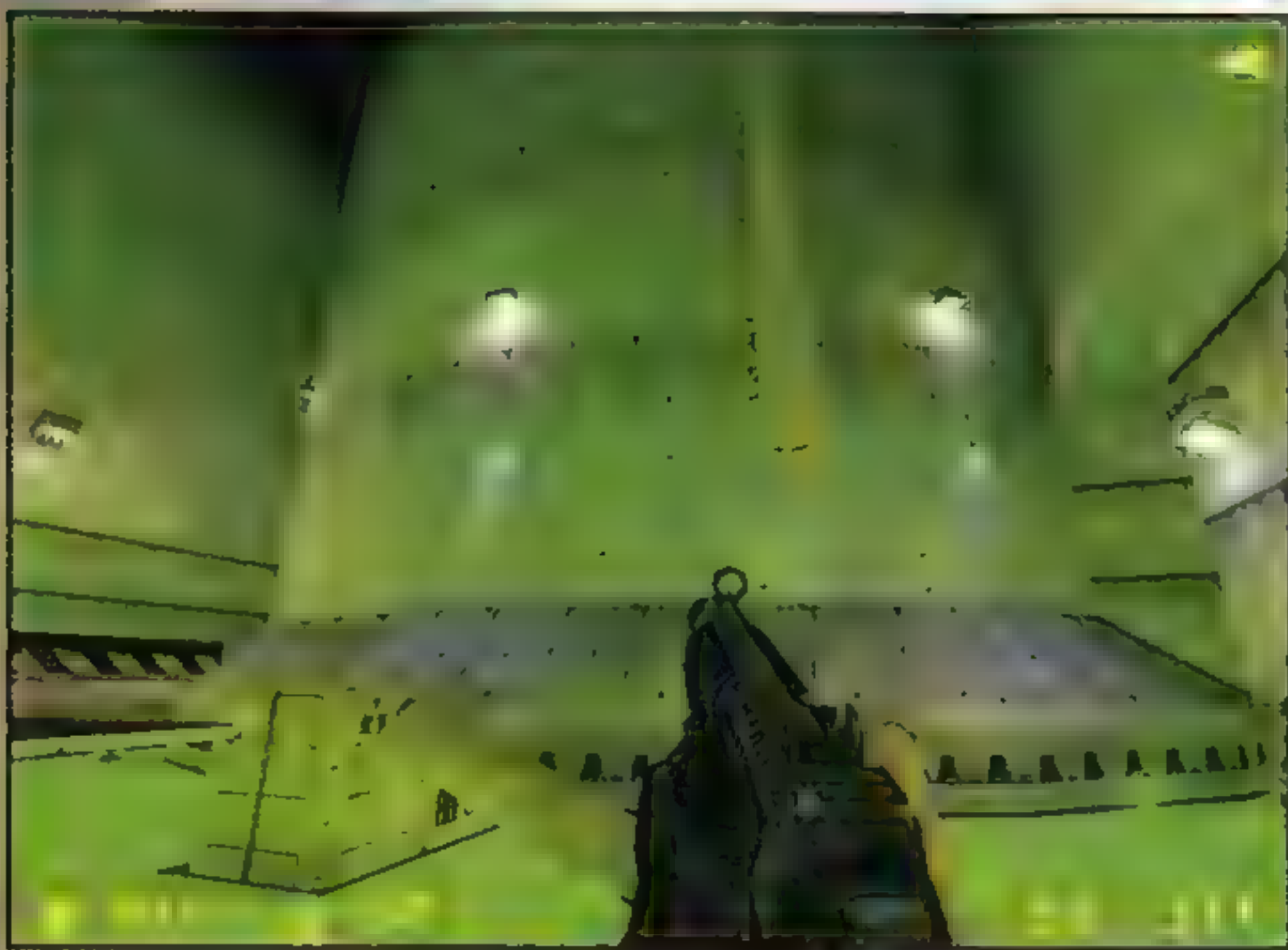
După cum ziceam, cu puștile din Half Life împuși de-adevăratelea

distracția nimănui.

Fără rețea nu se poate

Unde am simțit la un moment dat că universul Half Life începe să scârțâie devenind un pic plictisitor a fost pe planeta extraterestră, dacă

Săta este ceea ce eu numesc grafică tare, arhitectură gândită cu capul și realizată de două mâini dibace. Arhitectura din Jedi Knight îmi vine automat în minte. Doar că în HL e ceva mai frumos.

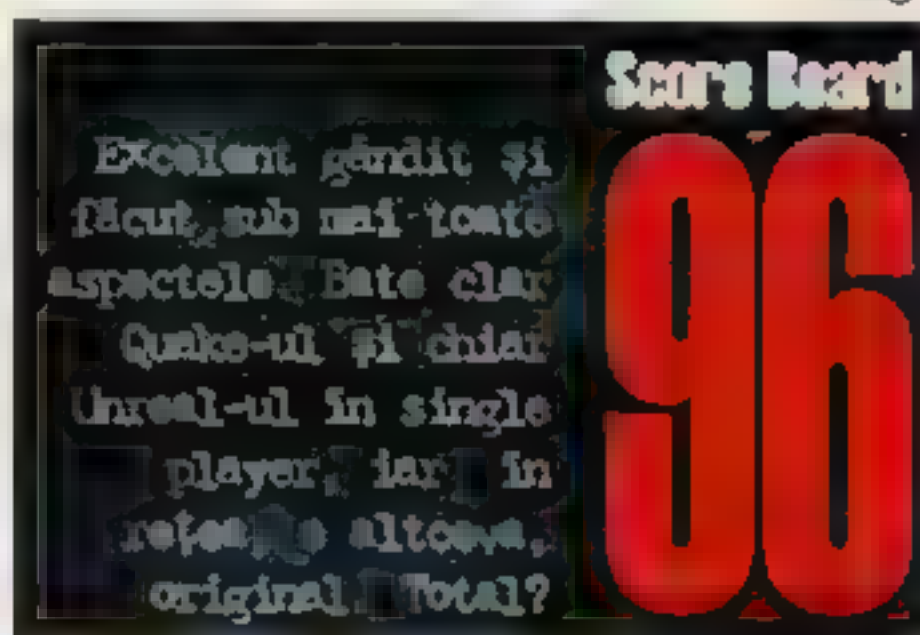


se poate numi planetă. Dacă n-ar fi existat pseudo-puzzle-urile presărate pe parcurs (un monstru care trebuie fentat, un traseu mai pașiv de parcurs), partea asta risca să devină un pic anostă, mai ales unde acțiunea se petrecea în exterior, unde abundența de texturi roz-mov și lipsa unui relief mai variat începea să agaseze.

Conclusie

Fără să spun nimic despre multiplayer, pe care îl abordez separat, se poate acorda pentru Half Life - fără nici o remuşcare şi fără nici măcar umbra fricii de a greşi - un scor gras de tot. Sau nu, ca să-mi menţin tonul serios de mai sus, voi reformula: un scor deosebit de ridicat. Uf!

- Bugs



Half Life - Multiplayer

Primul joc pe care l-am jucat în rețea a fost DOOM. De acolo am primele influențe. De atunci joc cu mouse-ul, stralez încontinuu, încerc să mă mișc cât mai mult, "iau colțurile" străfând, nu trag cu racheta dacă înamicul e aproape, fug după cel mai apropiat colț când aud zgomotul BFG9000-ului și tot așa. Următoarea influență a fost adusă de Quake. După el am rămas cu obișnuința să fac salturi când mă bat cu cineva în aceeași cameră, să fiu atent și sus și jos, să arunc grenade în spate când mă retrag pentru că înamicul să dea peste ele, să fac rocket jump etc. A venit Quake 2. El a reintrodus BFG-ul, un pic modificat, și a adus în joc Railgun-ul. M-am obișnuit să nu mă limitez la un număr redus de arme - obișnuință căpătată vrând-nevrând din Quake - să ochesc cu mai mare atenție și... etcetera. Obișnuințele astea sunt valabile probabil pentru o mare majoritate a celor care joacă 1st person shoot'em up-uri în rețea.

Tocmai de aceea vreau să subliniez că în Half Life multiplayer-ul este altceva. Cu totul altceva. Deosebirea principală dintre Half Life și Quake – spun Quake pentru că e cel mai reprezentativ în domeniu – este la tratarea damage-ului pe care îl fac armele. Half Life e mult mai realist. În Quake dacă ai armura roșie încasezi o rachetă în dinți și vreo două prin alte zone fără să mori. Asta nu se întâmplă în Half Life, unde ești un om, nu un tanc și ești tratat ca atare. Între Quake și Rainbow Six – care e realismul îl mai real – Half Life se află mai aproape de cel de al doilea, având însă acțiunea îndeajuns de fierbinte ca să placă multora. Este probabil o îmbinare de mult timp așteptată, chiar inconștient.

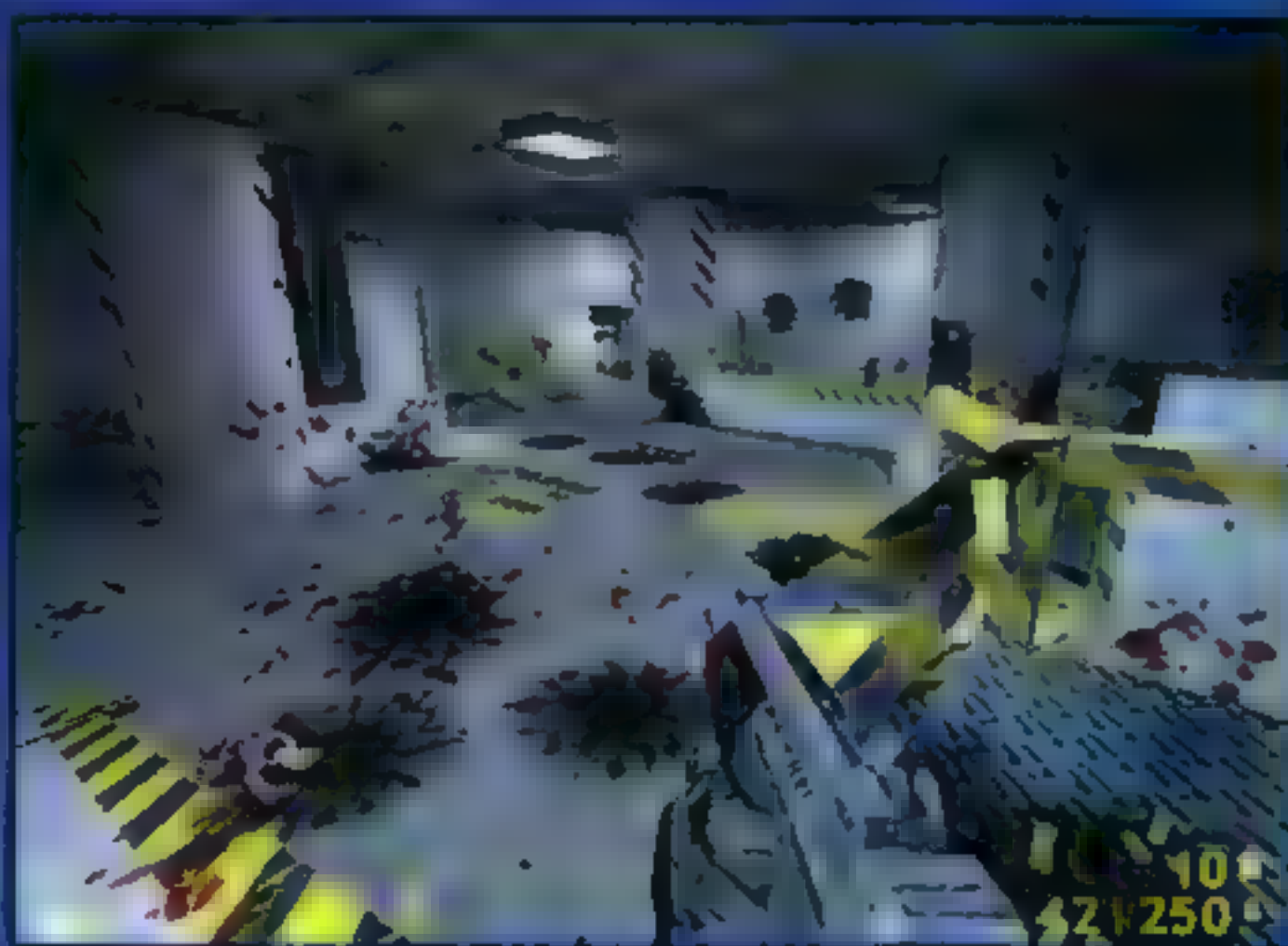
Să revin, însă. Această deosebire generează un cu totul alt gen de multiplayer. Mai milităros, mai meschin dacă vrei, mai atent, mai gândit. Mai puține reflexe și mai multă fantezie. Multiplayer-ul din Half-Life nu se abordează ca în Quake. E drept că sari, te agiți și te miști ca să fii nimerit mai greu, însă e mult mai eficient să te târăști, să te ascunzi, să te ferești după un colt de clădire și nu strafând de nebun stânga-dreapta.

Există hărți de multiplayer pentru Half Life cu o singură cameră - deloc mare - încărcată cu tot felul de obstacole: baricade, saci de nisip, ziduri, cazemate. Este însă o singură cameră de dimensiuni modeste.

Chiar mic. În Quake multiplayer-ul ar căpăta rapid un aspect de "Lupul și Iepurele". În jocul celor de la Valve, dacă folosești o abordare tip Quake a jocului și încerci să-ți urmărești adversarul în câmp deschis, îți găsești rapid sfârșitul, în cazul în care adversarul știe să joace și folsoește terenul corespunzător. Dacă ambii adversari încearcă să joace Quake cu armele și engine-ul de Half Life, jocul degenerază într-o serie de morți alternative, cât se poate de anostă.

Însă dacă fiecare se comportă ca un soldat pe câmp de luptă - care nu iese în fața inamicului bazându-se pe abilitatea de a ștrafa și a sări ca o biligonguță pentru a nu fi nimerit - jocul devine cu totul altceva. Ceva foarte, foarte bun.

Inainte de a incheia, vă mai spun că Unu: engine-ul de Half Life are capacitatea de a reține în memorie mult mai multe pete de sânge sau de la explozii pe pereți, astfel încât după un sfert de oră de luptă în doi o cameră arată ca după un masacru în toată leagea. Și Doi: nu vreau să mă înțelegeți greșit. Nu spun că Half Life are un multiplayer mai bun decât Quake-ul. Este cu totul altceva. Nu se pot compara mere cu vaci. Merele din soiul "Quake" sunt savuroase, vacile din rasa "Half Life" dau lapte și carne. Simplu. Cum de n-or înțelege părinții că nu îi se face foame când stai la calculator?



Aici s-a jucat deathmatch in doi, numai mult de 10 minute. Capabilitatea engine-ului de a reține multe pete pe suprafețe e, evidentă.

Team Fortress 2

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

Partea de multiplayer din Half Life a fost bagată mult în seamă și asta nu numai de producător, care au inclus pe CD titlul de producător, care au inclus pe CD titlul de editorul de hărți - Worldcraft 2.0 - ci și de renumiți de acum băieți de la Team Fortress Software, cei care au creat Team Fortress-ul pentru Quake. Că să vă dați seama de dimensiunea problemei, aflați că se apreciază la ora actuală că circa 40% din serverele de Quake sunt de Team Fortress.



Team Fortress (1 și 2) este un add-on - de fapt o modificare a jocului - pentru rețea, care se joacă între două echipe, pe principiul unui **Capture The Flag**. Ideea de bază în TF, cea care face totul mai special este că fiecare membru al unei echipe poate aparține unei anumite clase, având caracteristici și arsenal propriu și, natural, posedând propriul rol în timpul conflictului.

In Team Fortress 2 există nouă clase în care te poți înscrie:

1. **Commander**
2. **Scout (Light Infantry)**
3. **Medic**
4. **Heavy Infantry**
5. **Rocket Infantry**
6. **Sniper**
7. **Commando**
8. **Spy**
9. **Engineer**

El bine, dacă Scout-ul e un tip rapid, cu armură ușoară, numai bun pentru a înhăța steagul inamic și a o zbughi la fugă cu el în dinți, un Heavy Infantry Guy e înarmat până în dinți, se mișcă greu, vorbește puțin și face multe. Inginerul construiește o turelă pe care o upgrade-ază și o alimentează cu muniție. Sniper-ul snipează în slănga și-n dreapta din umbră... fiecare clasă cu drepturile, atribuțiile, avantajele și dezavantajele ei.



- Ce zici să-ți fac? Anestezie cu n Doctor
Queen Mai, sigur la mână esti iovit?

Add-on-ul e gândit în special pentru
 multiplayer (max. 32) însă se poate juca și de
 unul singur având încorporați niște boți foarte
 șmecheri - cel puțin din câte se promite. Sunt
 20 de hărți în care se-ți încerca puterile
 împotriva oponentilor umani sau binari. Mai
 spun că în joc există vehicule blindate, tancuri
 și elicoptere și că armele sunt gândite să
 semene măcar cu alea din realitate și... gata
 soabur!

Uprising 2

"Quousque tandem
abutere Catilina
patientia nostra?"
-Cicero "Catilinare"

De obicei, despre un joc bun scriu ca și cum l-ar fi jucat toată lumea. De ce? Păi, pentru că, de cele mai multe ori, până iese revista îl joacă toată lumea. Despre Uprising 2, va trebui să scriu altfel. De ce? Urmează...



Acest joc m-a dezamăgit. Și asta din mai multe motive. Sincer, mi se pare o cosmetică nereușită a primei versiuni. Suport 3DfX, o simplificare a interfeței și în loc

de condiment niște alieni răsuflați. So luăm pe rând. Povestea m-a năucit. M-am bucurat că există dar atât. Se vrea un fel de continuare epică a primei versiuni. Asta înseamnă că după ce te-ai răsculat, ai bătut forțele imperiului. "Căci când mă voi scula, pe mulți am să popescu io!" Ideea este că aceste forțe au fost înființate de mult cu un alt scop. Să țină alienii înafara spațiului cunoscut. Acum, s-a dus imperiul, s-a dus și echipa din BayWach. Vin Kri'isanienii sau, popular denumiți Trici, de la Trichordata Sauriformis Sapiens. Iaca asta-i povestea. Ce mai are titlul cu această acțiune, că doar nu ești de partea alienilor? Are doar interes comercial. În chestia asta, complet liniară pe 26 de misiuni împărțite în 3 campanii apar floricele epice cu victorii, cuceriri de noi teritorii, outposturi, convoaie, gargară pseudo militară. Povestea e doar cât să spunem că există. Nimic spectaculos și totodată nu calcă pe

nervi. Dacă restul jocului ar fi ok, nu l-aș fi dărmat pentru poveste dar așa... puteau măcar cu asta să salveze ceva.

A doua problemă. Grafica. Jocul nu arată rău deloc. Faptul că din scenariu au apărut alieni a lăsat mână liberă design-erilor. Clădirile inamice, unitățile arată... într-un fel. Există o legătură frumoasă. Armele, peisajele, exploziile și restul efectelor ce vin cu 3DfX-ul sunt frumoșele.

Fiecare misiune se petrece într-un peisaj nou. Există misiuni de noapte, ce mai, una peste alta arată bine. O să spuneți că sunt cretin. Spun la început că-i o prostie, o problemă și pe urmă nu mă măi opresc laudându-i frumusețile. Vă lămuresc pe dată. Ele, unitățile sârmane arată bine, dar acea animație din Uprising 1, când eram absolut fascinat de prăbușirile "avioanelor ăloră" care în dăre de fum se loveau în picaj de câte o citadelă și se sfărmau artistic, sau care după ce le-ai ciobit se loveau între ele în aer, a dispărut. Odată cu ea 22% din feeling. Peisajele arată atât de bine încât au scăpat de



Priviți cum ciuște urechile tanculeșul meu. Ascultă susurul kilovaților în colț, deasupra barajului de la Vidraru, luna a răsărit cu veșmant de radar!

convenționalitatea artistică, dar atât aceea convenționalitate cât și modul absolut haotic în care se mișcă Wraith-ul tău (care, by the way, nu înțeleg de ce a trebuit să-l faci hover) au făcut ca atmosfera să-și piardă greutatea. Am trecut de la pionieratul mecanic, în mediu ostil, revoluționar (Uprising-iționist) la un hover flou-flou. Păi să scrie în Avantaje, sau sus, la colegile de la Exces de joace de astea. Vă aduceți aminte de triumphiul Scut-Viteză-Arme? În care direcționai energia Wraith-ului pe ce aveai nevoie? Nu mai este. L-au scos. Era ca imensa manetă a unei locomotive cu aburi, al unui dispozitiv greoi. Era modul în care comandai mica ta fortăreață plimbătoare. Și se potrivea cu așa-zis-ul meniu de comandă, legătura cu satelitul, care arăta ca un fel de display al unui instrument upgradat de curând de la lămpi la tranzistori. Avea un iz Fallout-ian. Ei, aceea interfață a rămas așa, dar toată măreția necesară pe câmpul de luptă s-a trezit ca o bere uitată sub pat. Este ca și cum au vrut să-i dea luciu și-au scuipat pe el și au dat cu o cârpă. Uite că fără să vreau am injurat și interfața. Și credeți-mă este ceea ce trebuia injurat cel mai tare. Orice margine a unui deal te soarbe parcă, apoi te trânteste subtil într-o poziție de te miri cum de nu i se pune cârcel sârmanului tanc. Efect garantat atât în 1st cât și în 3rd person.

Într-un interview producătorul acestui joc spunea ceva de genul: Uprising s-a vrut o combinație de C&C și Quake și am arătat ce putem. N-am apucat să punem atunci tot. Atât grafic, cât și din punctul de vedere al scenariului, al unităților. Așa că ne-am apucat de Uprising 2.

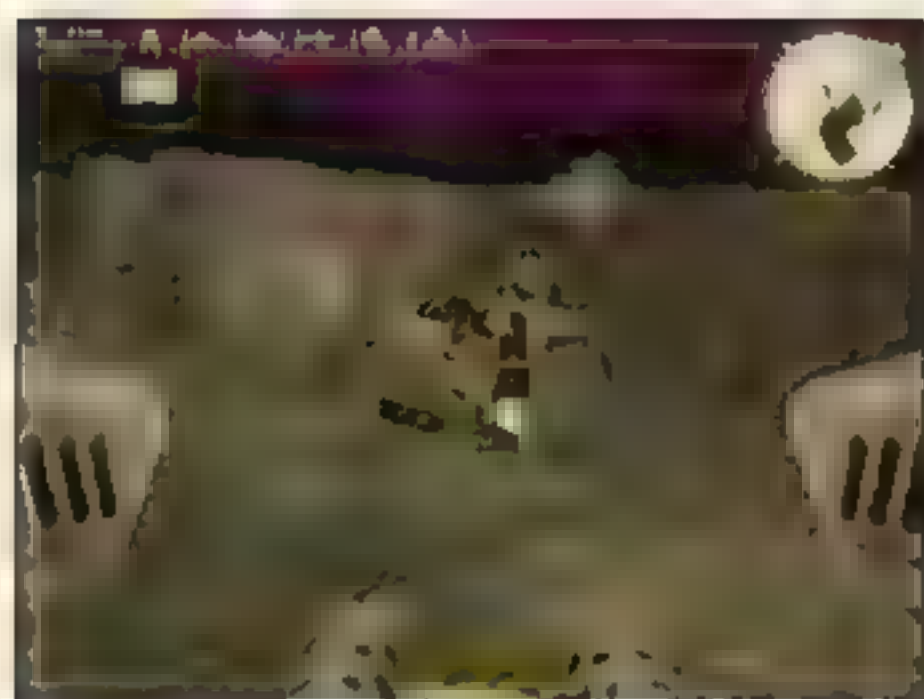
Iar io vin și spun. Prima oară v-a

ieșit, un hibrid, interesant și mișto. Acum ați ocolit cu măiestrie și C&C2 și Quake-le. Ce să mai spun că, aveau și Battlezone-ele drept etalon. Nu s-au învățat atunci când le-a luat Pandemic/Activision-ul caimacul de pe tort?

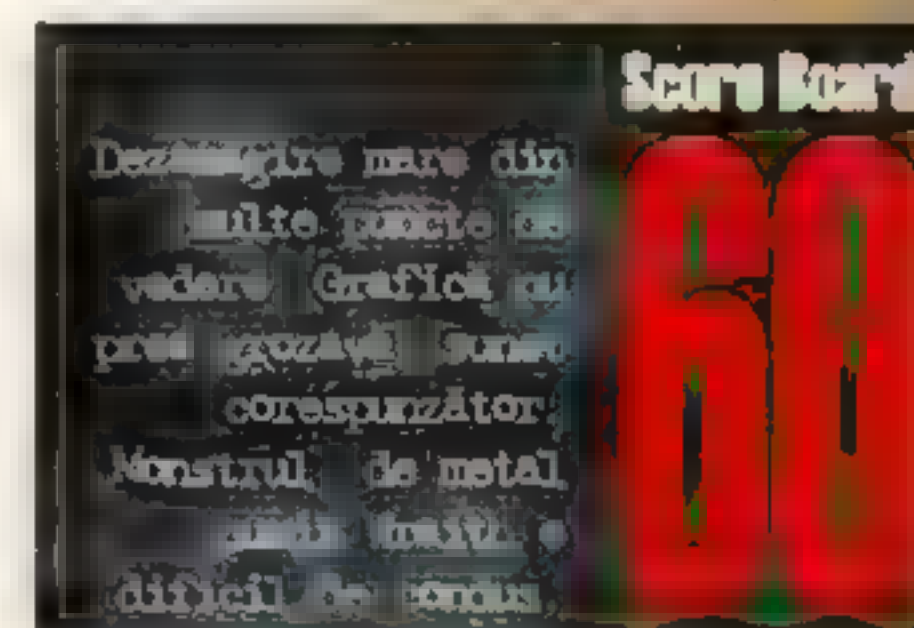
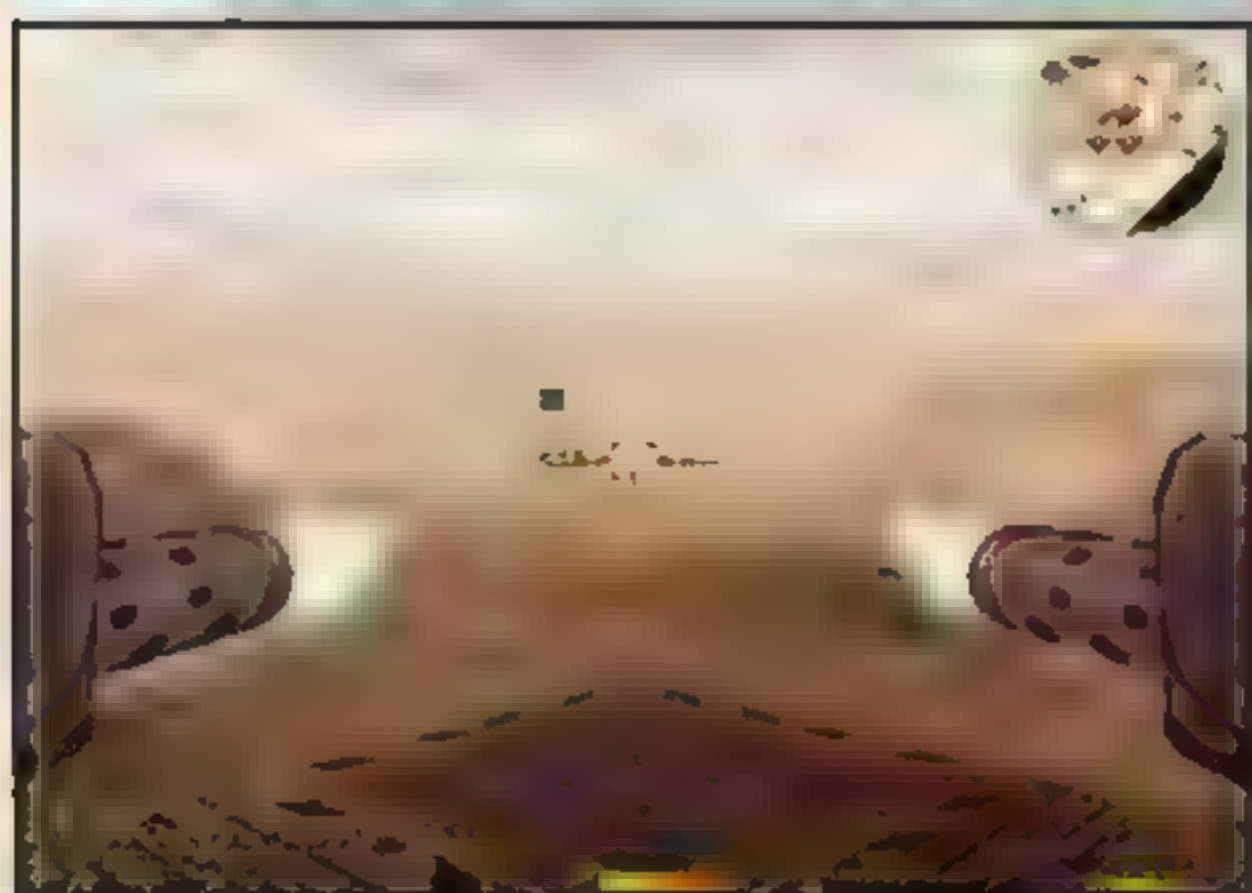
Să revenim la subiectul în cauză. Castravetele, este un fruct dicodiledonat... AI-ul. Data trecută nu strălucea. Acum, e asemenea unui bec de lanternă cu bateriile pe moarte. Și stai să te gândești. În momentul în care locațiile bazei tale sunt fixe, ce mari probleme de AI poți să ai? Ca să nu mă leg de faptul că echilibrul dintre tabere este ciobănește făcut. Alienii, au exact același fel de unități ca și oamenii. Sunt diferite doar ca înfățișare. Au o vopsea mai neagră pe texturi. AI-ul unităților tale este o sperietoare. Se întâmplă ca pe la sfârșitul unei misiuni, plimbându-te pe hartă să găsești pâlcuri de unități din subordinea ta directă admirând peisajul. N-au minte nici cât o găină albă. Foarte repede jocul devine un soi de arcade în care mai chemi un ajutor din când în când. Iar aici lucrurile nu stau foarte rău. Oamenii s-au gândit să-ți dea ceva arme cu care să te exprimi și poți s-o faci destul de bine.

Una peste alta, Uprising 2 este un fel de add-on, slab. Ia de vezi scorul. Dacă n-avea editorul de misiuni...

- Afantana



"Uite, e fum. Înseamnă că unchiul Tom e acasă. Stai acasă!"
"Mai uite nea Prunaru, că ne ajunge aia din spate"



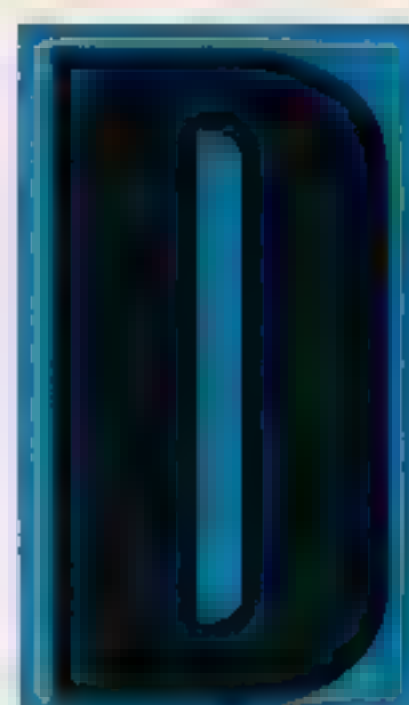
"Crud voi fii cu-ai
mei copii,
Mila nu-mi va da
târcoale,
J'de mii de

Heretic 2

Haideți să tăiem brânza. Dacă n-ați jucat măcar demo-ul acestui joc și vă interesează subiectul trebuie să vă plimbați un pic cu liftul, ciorapii să vă dea afară din cameră iar șlițul să vi se blocheze închis. Chiar și așa pedeapsa e prea mică. Să vă nască pisica pe pernă și vorba poetului, să vă crească buricul! Sunt excentric? Stați să vedeți mai departe. În nebunia mea genialoid-abstractă voi face o afirmație zguduitoare. După toate încercările lui Raven să scoată ceva realmente valoros, de-abia acum au reușit. Nu spun că, vezi Doamne, restul hereti-

hexenilor
n-au avut
nimic de
zis, dar
sublimul
era totuși

departe. Dacă ați jucat și ați scăpat de blesteme, atunci poate înțelegeți. Trebuie să vă spun că a trecut ceva vreme de când am terminat acest ultim joc al lor și nu mă mai aflu sub acea malefică aură entuziastă. Acestea fiind scrise, să divagăm



iva

Vă aduceți sper aminte de sistemul nostru de notare, prezentat doritorilor prin Game Over numărul 4. - Buuun coane Fănică. Două la prefectură.

- Ia stai. Grafica.
- Ooo, stăpâne să-ți explic minune. Se spune că produsele bune nu au nevoie de reclamă. Da și nu. Chiar fără nu se poate. Oricum, mie cel puțin mi-ar părea rău să nu mai văd o reclamă la Oddworld de exemplu. Ultima politică a celor de la Activision este de a prezenta mare cât un poster un screen-shot din jocul respectiv. De ce? Pentru că, cel puțin din punct de vedere grafic ia ochii mai repede și mai eficient decât vreo altă dibăcie. Ce să vă spun în rest. De 3Dfx? De efecte? Nu. Astea, de la un moment dat ajung să ți se pară normale. Obişnuite. Mai interesantă mi se pare concepția artistică. Împrăștiată pe mai multe peisaje și adaptată perfect necesităților jocului (adică fără să ceară multe) face ca

aproape orice screen-shot să devină o frescă proaspătă. Nu m-am plictisit niciodată de vreo textură. Multe dintre ele

le întâlnești o singură dată, sau cel mult de două ori, ceea ce înseamnă că oamenii nu au făcut un joc doar de dragul modificării engine-ului de Q. Iar nivelul detaliului te dă cu capul de parchet. Luminile care umplu fiecare cameră crează o atmosferă densă și incitantă. Este unul din jocurile la care peisajul te împinge înainte mereu. Îți dă mereu mai mult și mai mult. De aceea prefer să nu mai comentez grafica. O compromit.

Dar, dacă mă gândesc ce-mi place mai mult și mai mult și mai mult și... așa, cred că sunt vreo... 1, 2, 3...6, 12, 35.2 lucruri. Dar pe primele locuri, la concurență, avem interfața, design-ul, animația, scenariul, muzică, mouse-ul meu cel nou, mă rog. Ia te uită, pe măsură ce vă spun îmi cresc pușchele pe libă. Phechati puhchelelol de pe lim_a mea!

Să luăm interfața. Simplă, nu împiedică pe nici un jucător înrăit de Quake, Heretic&Co, ba chiar se potrivește perfect. Și culmea, faptul că e 3rd person nu calcă pe nervi deloc ci aduce un plus de farmec. De vreme ce-ți vezi personajul, poate nu te mai identifici cu el atât de repede, deși în multiplayer fiind



Expresia "împarte picioare" un pic mai la propriu
Dreapta: Mmm șaslăc de porc, la țapușă, stropit cu zămă de urechi de bou vânat în zi de joi la lună plină. Aurea, un Phoenix Arrow.

ușor customizabil poți găsi ceva reprezentativ, dar el devine lentila prin care se scurge povestea, acțiunea. El leagă totul de tine și dă un sens peisajului. În plus, lupta de aproape, unele sărituri, chiar și modul în care încasează diverse lovituri, în general toată interacțiunea asta cu mediul (cade, ia foc, se prinde de margini, sare cu ajutorul "bățului", etc) dă o nouă dimensiune și un alt dinamism. Iar dinamismul e foarte important. Ce, mai trebuie să vă spun cum e când se strivește de pământ? High velocity. Corvus este pe cât se poate de demn de rolul său. Noua perspectivă ajută la empatie. Cel puțin mie-mi venea să suflu în monitor când îl vedeam că lua foc. Chit că nu l-a pus nimeni să se bage p-acolo înafară de mine. Ceea ce



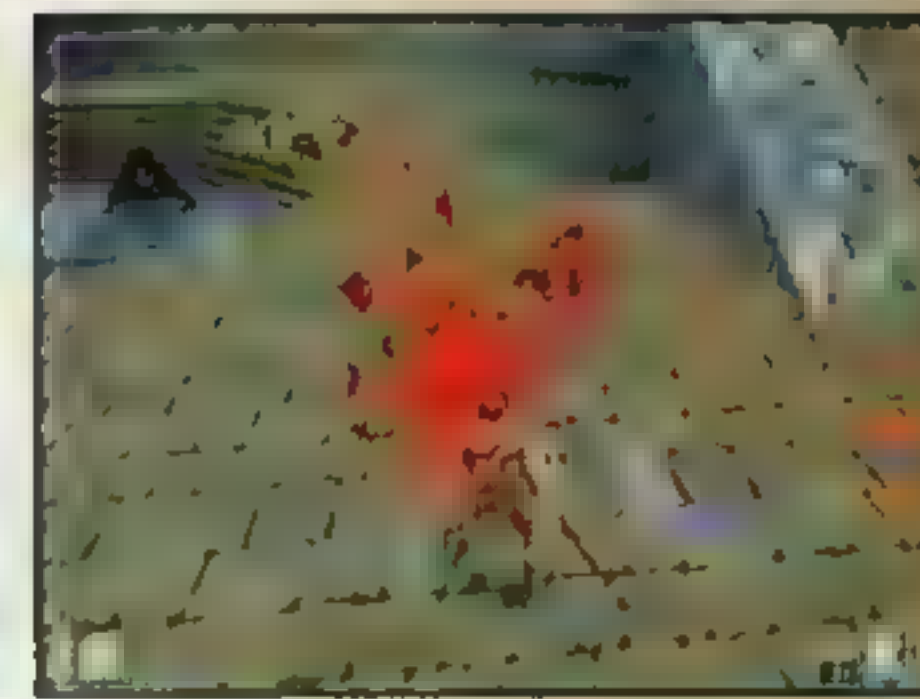
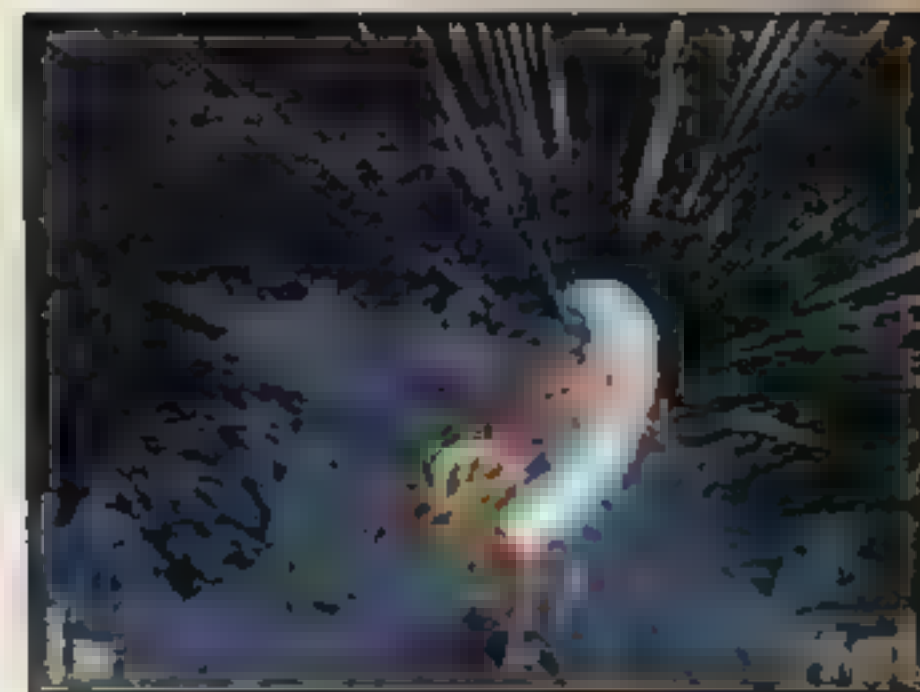
vreau să spun de fapt, este că reprezentarea ta grafică dă un fel de înălțime, iar prezența ta în cadrul poveștii devine vizibilă prin tine însuși. Nu ca în cazul 1-st person-urilor în care erai reprezentat doar prin cei din jurul tău. Ca un rege care "e făcut" se slujitori.

Întunecimea voastră, Dănuț

La fel de important este echilibrul. Acel "sublim" de care vorbeam mai sus. Dacă ați înțeles că este, să vă spun pe unde. La arme, la îmbărligătura nivelurilor, la raportul acțiune-aventură ș.a. Și că



Senin de august fără găscă (citiți din manualele alea de dinainte de 89 ca să vedeți ce și cum sau ca să vă reamintiți) Unul dintre delicioase oferte de corbul Raven



În sfârșit... redacția GameOver. Aste trebuie să fie almanahu'i
O idee! Ba nu, cinci. Știu! E aia... a lu' Brâncuși! Pe columna mea dacă nu!

veni vorba de arme, să gustăm din caș. O mirifică asemănare cu cele din Quake&Co. De la primul Heretic lupta corp la corp nu mi s-a părut o alegere înțeleaptă. Dintr-odată nu mai aveai loc de mișcare iar singura plăcere era despicarea dintr-o lovitură a unui monstrulec mai mare decât tine. Astfel transpunerea "balistică" a armelor din H2 mi-a venit ca un fel de recunoaștere a intuiției mele. Efectul? Toți (inclusiv eu) am prins drag de "staf". Este singura armă nonbalistică, dar care despică mirific. De aceea ne și place atât de mult "băta". Ea este DIVA.

Restul, echivalente magice, frumoase, bine lipite în context ale mitralierelor, shot-gun-elor, rocket-launcher-elor Quake-iene. Echivalente aproape stricte d.p.d.v. al efectului, dar cu multă poezie. O poezie care adună tot jocul, o poezie

care îi face pe unii înhăitați de Q&Co. să latre invers. Sunt cei pentru care numai "glonțu și sânjili pă păreți" fac deliciul unui joc. Nu zic nu. Dar știți vorba aia: "Cine nu castează-o vrajă dimineata, miroase a prost toată ziua!"

Needapina

Să nu uităm că avem de-a face cu un action-adventure. El, mai inclinat spre acțiune și pe bună dreptate, căci de exploratul Larei Croft eram sătui trebuie vrând-nevrând să fie susținut de o poveste. Numai și pentru faptul că este continuarea seriei. Ei, putea fi banal și nu este. Este simplu - de genul - în cadrul unei povești trebuie să îndeplinești niște mici quest-uri - să faci rost de ingrediente, să prepari un leac, etc. - dar atât de fin încât niciodată nu te simți ridicol în postura asta de făt-frumos-cu-



buricul-din-crom-vanadiu. Complexitatea nivelurilor și diferența dintre ele - treci de la sate la palate, la mlaștini și canyoane-dau aventurii tale adâncime, iar când un joc are adâncime, succesul lui este 50% rezolvat. Integrarea obiectelor în joc... cum să spun. Dacă ne gândim numai la altarele cu power-up-uri, care sunt integrate minunat atât grafic, epic, cât și ca utilitate în joc, ne dăm seama că oamenii au lucrat ca o echipă. Fiecare lucru este legat de conceptul jocului (adică justificat), de scenariu, bine integrat grafic; altarele de exemplu, în orice peisaj ar fi, într-o peșteră sau într-o catedrală, se potrivesc perfect, arătând bine cu numărul de poligoane necesar pentru a se mișca bine. Asta înseamnă o echipă bună.

Ei, acum să nu credeți că n-are și mici bug-uri. Când ți se întâmplă să rămâi blocat între două muchii ale vreunui obiect, sau într-o margine de lift i-ai da numai pumni. Din fericire treaba nu se înămplă atât de des încât să devină frustrant. Muzica e bună. Sunetele absolut excelente. Adică, muzița ține atmosfera (cum e normal numai imbinată cu FX-ul), vocile care apar sunt excelente atât "natur" cât și procesate iar sunetele au ceea ce le trebuie. Au greutate. Astfel încât, efectul grafic imbinat cu cel sonor, să zicem când dai o vrajă o fac să fie kul de tot. Și pentru că vorbirăm de vrăji putem aborda alt subiect.

Staff-ul este clar cea mai "plăcută" armă din tot jocul. Ba putem chiar să spunem că dezechilibrează un pic toată șandrama, întrucât există tendința de a juca de la un cap la altul tot jocul folosindu-te numai de o singură armă

Meteorizivă!!!

Vrăjile defensive au un rol foarte plăcut și util. Meteorii de exemplu (care pe mine mă duc ușor cu gândul la Daikatana - o să vedeți și voi de ce) au un efect de luat în seamă, atât vizual cât și practic. Ori arme defensive n-am prea văzut la Q&Co. Ele constituie o rezervă de ultim moment cu care te poți salva de multe ori la mustață. Nu-i frumos? Ah, și mi-am adus aminte. Nu întâlnești monștrii din primul nivel la următorul. Și boss-ii sunt mișto. Filmele de intro și de final deși făcute la St. Petersburg arată uimitor. Și i-o dă Tomb-Raider-ului. Și e foarte mișto. Și... și mai ce? Vreți să vă stric plăcerea să vă spun ce arme ai, ce fac ele, care-i povestea? Da? Mai citiți odată începutul! Mai bine puneți mânăta și-l jucați. Măcar faptul că-l cheamă Corvus ar trebui să trezească în voi legenda lui Gruia a lu' Novac. Haideți, oameni buni, în memoria omului ăla care s-a jertfit pentru patria noastră, în cinstea inelului său și spre frustrarea răilor otomani, dacă tot n-avem noi Elfi să vă placă acest joc. Să fim mândri de legendarii noștri eroi. Gheonoaiooo, câte frag-uri ai? Și cei trei ciobănei, nu-s grozavi și ei?

- Afantana



Băiete, crede-mă pe cuvânt, n-ai ce căuta în mediul acvatic. Mergem mai bine pe mal și acolo îți dai cu oul ăia în ochi, mă faci găină și după aia mai vedem. Hai, Corvus, nu fi copil rău

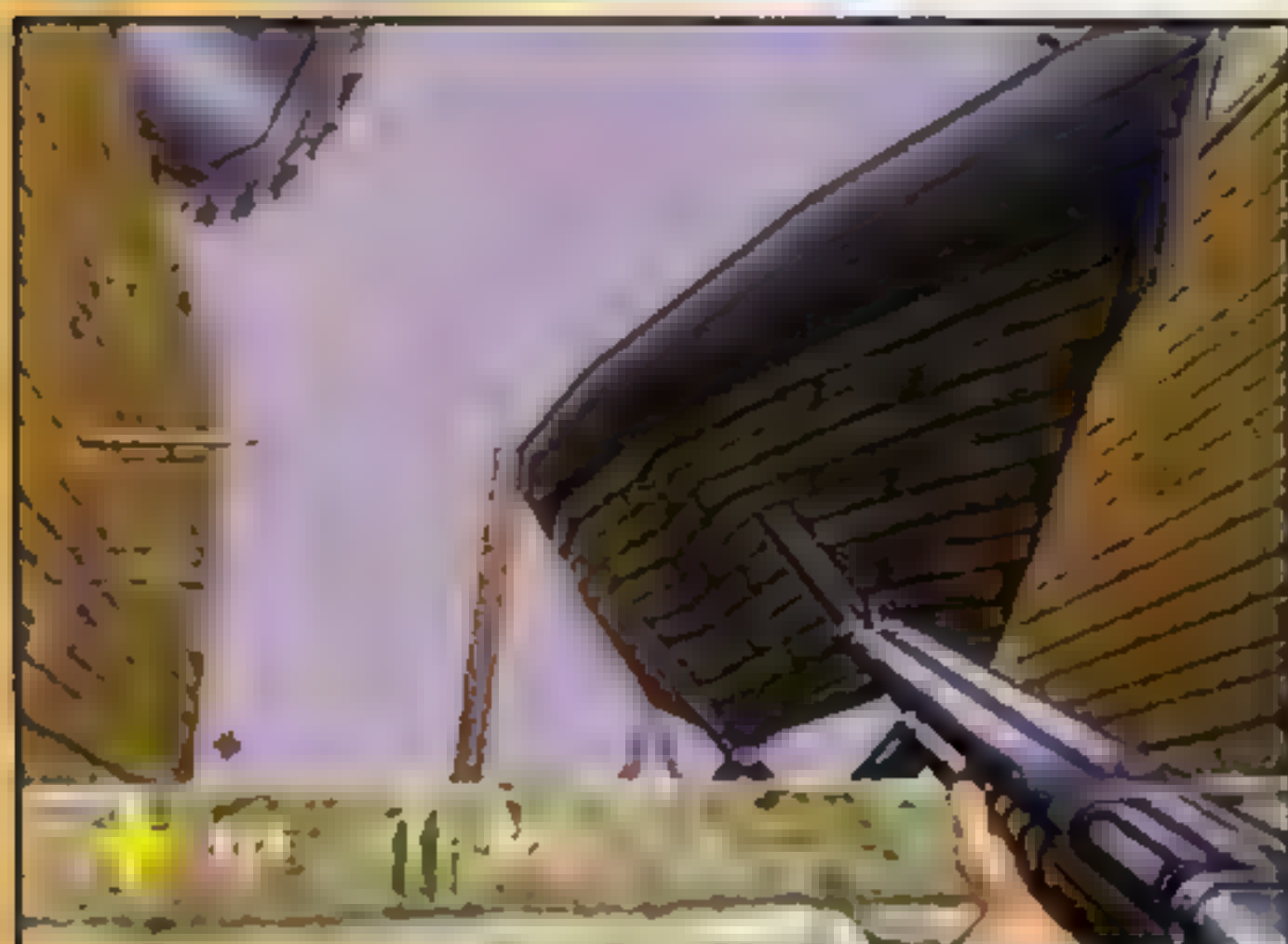


niște scăpări
elementare în
design-ul jocului trag
jucabilitatea în jos

Turok 2

Unul din primele jocuri pe care le-am văzut pe o placă video acceleratoare - Voodoo 2, în speță - a fost Turok. Bineînțeles, prima impresie a fost excelentă. Uau! ce grafică! Uau! cum se vede apa! Uau! cum mor dinozaurii! După nu foarte mult timp am început să văd și minusurile: un control straniu al personajului, un peisaj ireal presărat cu biluțe colorate specifice unui jump'n run, arme inconsistente. Cu gândul la greșelile astea și la lucrurile bune văzute atunci am pornit Turok 2

Arca lui Noe nu e, corabia argonaților nici atât. Trebuie să fie vreun Enterprise, versiune pre-alpha, ceva



Turok, personajul este un fel de indian cu influențe aztece. Cam așa ceva pare. Turok 2, jocul, este un 1st person în care joci rolul tipului de mai sus, iar inamicii sunt în principal niște șopârle aducând mai mult sau mai puțin cu niște dinozauri.

Ce se simte din primul moment este că producătorii au încercat să facă mișcarea personajului cât mai ca-n realitate. În general animației i-a fost acordată cea mai mare atenție. Asta înseamnă două lucruri, unul bun și unul rău spre foarte rău. Primul este faptul că monștrii când mor, mor foarte spectaculos. Adică se clatină, horcăie, se cutremură, se prăbușesc pe sol, unde se mănâncă zbat preț de câteva secunde și de-abia după aceea își sfârșesc existența. În plus există un număr destul de mare de animații, astfel încât nu vezi doi monștrii murind la fel, unul după altul.

Lucrul rău este că simularea unei adevărate vederi prin ochii unui personaj care, prin forța lucrurilor, se agită, sare, se cațără, fuge și alte alea, este dificil de făcut și riscă să devină mai mult decât obositoare pentru jucător. Exact asta s-a întâmplat în Turok 2. Imaginea se bătaie în toate părțile în timp ce colinzi prin peisaj. Poate mișcarea o fi realistă, nu zic eu, însă e cu siguranță haotică și nu trebuie să joci mult timp ca să te ia durerea de cap, la cât se poate de propriu. O scăpare mare, după mine, a producătorilor.

Un alt lucru care s-a reproșat primului Turok a fost peisajul anost și lipsit de culoare. Lucrurile stau clar mai bine aici, dar nu cu mult. În sensul că peisajul e ceva mai încărcat, mai mergi pe un culoar, mai intri într-o cameră, mai traversezi o pasarelă, mai vezi o textură mai hoată de metal, ceva mai SF, mai tehnic. În general există mai multe clădiri, mai mult 3D, dacă vrei, însă nu pot spune că e ceva extraordinar. Tot destul de anost este și, în plus, efectul ăla de ceață caracteristică a fost înlocuit cu un efect de



întuneric dens care îți limitează drastic câmpul vizual, astfel că nu poți avea o vedere de ansamblu asupra vreunui peisaj mirific. Și mai apar încă ciucurelii ăia colorați care culeși în număr de 100 îți dau încă o viață. Este un element caracteristic arcade-ului, alături de "sănătățile" care au forma unor cruci plutitoare negre-albastre, care nu prea au ce căuta într-un 1st person.

Ca să mai pomenesc și niște lucruri bune, o să vă spun că arsenalul este impresionant și că există câteva arme care merită măcar văzute. Una din cele mai reușite, ca efect mai ales, este simplul și grobianul arc. Combinat cu animația monștrilor, efectul de înfigere a săgeților într-o șopărlă dintr-ăia este radical. Îți place. Săgețile rămân înfipite în respectiva bestie și o poți admira apoi



Unul din locurile în care ai ce vedea. Printr-o întâmplare, s-a nimerit în preajmă și un foc. Nu se poate zice că e rău

Individul din imagine are atâta minte cât să se ascundă după lada de față. E unul din lucrurile care te țin într-un mod plăcut de-a lungul jocului. Arcurile, mai normale sau mai "explozive" sunt armele cele mai datătoare de feeling, cel puțin într-o primă fază

agitându-se și dându-se de ceasul morții. Fără îndoială, una din cele mai reușite lucruri din joc. În rest, există arme câte-n lună și în stele - de la un fel de gheară, la cine știe ce plasma rifle, trecând prin arcuri, pistoale sau diverse tipuri de puști cu la fel de diverse tipuri de muniție. Dacă cei de la Iguana Entertainment își mai puneau puțin imaginația la lucru, nu lipsea mult ca butoanele corespunzătoare armelor să ocupe jumătate de tastatură.

Jocul este deci nici prea-prea, nici foarte-foarte. După mine mi-ar fi plăcut mai mult dacă ți-ar fi dat armele de la început și ar fi pus niște monștri dintr-ăia nevinovați drept ținte vii, ca să poți experimenta câte ceva și să te poți minuna liniștit de animațiile respectivelor chestii. Așa însă, faptul că trebuie să explorezi un peisaj nu prea încântător, folosind-te de o perspectivă "vomitivă", nu e prea plăcut, chiar dacă pe alocuri întâlnești lucruri care te lasă cu gura căscată de admirație. Fără doar și poate, Iguana Entertainment are potențial și încă unul mare, însă e păcat că niște scăpări elementare în design-ul jocului trag jucabilitatea în jos și, implicit, scorul.

- Bugs

General Info
Producător: Iguana Ent.
Distribuitor: Acclaim
Web: www.turok2.com

Hardware Bench
Testat pe:
Câștigător: 486/485 4MB
Monitor: 3D II 8M
Windows 95
***** excelent

Score Board
Primos ca "simulare" însă nu mai mult de 10 minute. Primos ca animație, mai ales ale monștrilor, însă nu mai mult de 10 minute pentru un peisaj anost

72

Recoil

"Da, asta-i
verdictul meu:
bunicel"

Ce se întâmplă... când vine vorba de arcade devii foarte indulgent. Scopul scuză mijloacele spunea nemuritorul Gambeta. Asta nu înseamnă că articolul se termină aici. Din păcate, în aste vremuri nu mai putem savura ceva gen Xenon. Asta cel puțin până la apariția remake-ului de R-Type promis de curând. Având așa în istorie și ceva arcade-uri de mare valoare (inclusiv artistică) și mă refer aici la bătrânul Wetlands, vom altoi, moral doar, și acutala apariție acolo unde șchiopătează.

Recoil este un joc ieftin. Spun asta fără să am nici cea mai mică idee de preț al lui la tarabă, sau mai știu eu de ce (producție ș.a.) Spun asta, văzându-l. Un intro filmat pe Beta, cu niște amărăți de măscărici încearcă să uimească vârstarele de până în 10 ani vechime. Apoi, cum să spun, fără să vreau să intru în politici pe care nu ne prea interesează, aș afirma totuși, că la capitolul joace, Virgin de mult și-a cam mâncat mălăiul. Revenind la joc, afirm. Ocolind penibilul din sfera "cinematics" jocul poate face să sfârșie de plăcere orice gamer, chit că e-nrăit, chit că e blambec ș-abia știe să dea drumu la calculator. La astfel de joace nu-i nevoie să știi să citești. Și să ne facem datoria, o s-o luăm conștiincios pe capitole. Grafica de joc, face abuz de tot 3dFx-ul din dotare. Efecte peste efecte, texturi lucitoare chiar și unde nu-i nevoie, etc. Designul inamicilor e destul de nesărat, dar cum am spus, la capitolul artiști, Zipper - firma producătoare, poate să dea un anunț pentru posturi

libere. Animația tancului tău, și "fizica" așa în general dau bine, dacă-mi permiteți o expresie neconcludentă. Interfața - cu toate că la prima atingere pare dubioasă, este destul de personalizabilă și devine repede "prietenosă" user-ului. Poți să-ți setezi



Din nou una caldă, una rece. Explosiile arată ele cum mai arată, însă texturile din jur sunt cel puțin neinspirate. Niște culori mai interesante nu cred că erau greu de găsit. Tancul e verde înțeleg, peretele canionului e maro aproape uniform... îl iert, dar biluțele alea de culoarea dropsunilor cu câpșuni sintetice... yuck! Un interesant efect de piatră aruncată într-o baltă

"controalele" cam în toate modurile posibile - turelă, tors de tanc, corsor - dar nu-ți poți schimba tastele. În plus, opțiunea 1st - 3rd person face ca jocul să acopere multe gusturi. Sunetul este satisfăcător, nici prea 3D, nici îmbufnat. Muzica e bună, antrenantă și dă o palmă, artistic vorbind celor de la grafică. Ajungem acum la partea cea mai spumoasă, adică la puterea de foc. Ar trebui să spunem, dom'le, în epoca Wargasm-ului, să stai toată ziua (timpul de joacă) sau toată noaptea (același timp) în spatele unui tanc, la coada lui, ca să zic așa, devine "plictisitos". Ei, oameni buni, treaba se schimbă radical de rădăcină, dacă pe tancul ăsta îngrămădești tăbuji albaștri, roși, mine de vreo trei feluri, lasere, fulgere, rachete și bombe nucleare.

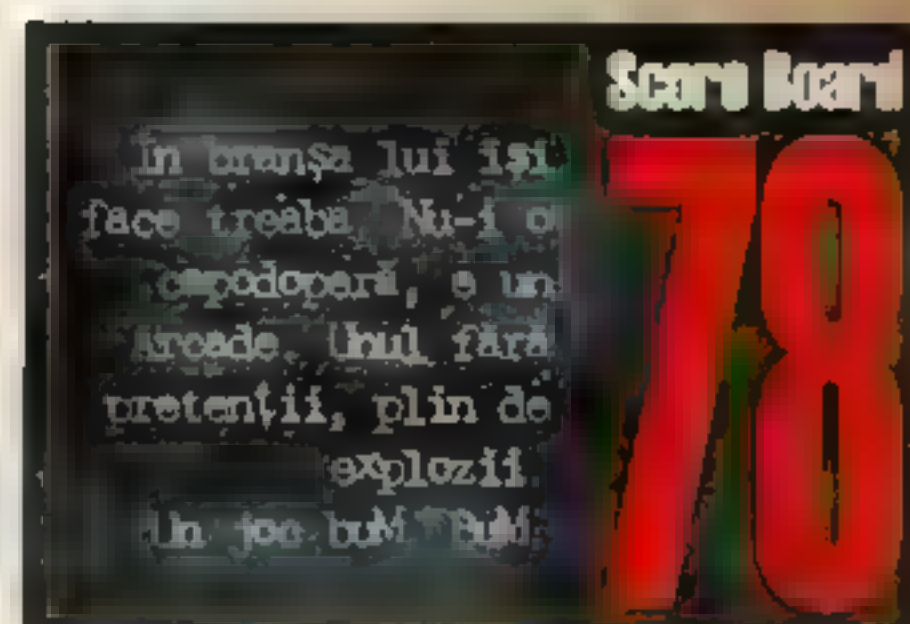


Trebuie să vă spun că fiecare are efecte mirifice pe câmpul de luptă. Tunul cu napalm are efect mai mult asupra ta (adică atunci când îi primești încărcătura pe cocoasă) - trăgând cu el neavând așa mari satisfacții. Restul armelor având proprietăți și efecte diferite, tancul având o viteză și o animație cât de cât "adecvată ăstui jen" fac din Recoil un joc bunicel. Da, asta-i verdictul meu: bunicel. Merge aproape la fel de bine cu Cheat-uri ca și fără, este jucabil la fel de ușor din scutec sau din "jeacă de motor" și mie-mi ies rimele ca trase la polizor, chit că burțile mă dor. La anu' și'n viitor!

- Afantana



Am distrus Controlul Misilelor, mai dau avionășu' ăsta jos, și mă duc să mă culc, că mâine am școală
Luminița de la capătul tunelului, build 0 94a, cu schije



Carmageddon 2

Pentru inceput am sa afirm ca nici primul si nici al doilea Carmaggedon nu aduc nimic original si sunt de fapt niste clone de TAXI (Ala pe trei dischete de erai tu mare sofer de Taxi si luai clientii... pe capota), dandu-va motiv sa aruncati cu oua si cu rosii stricate dupa mine.

capul de pereti tot ce era joc cu masini , atat din punct de vedere al engine-ului cat si a celorlalte aspecte care l-au facut un joc de nota 11. In cazul de fata se pune intrebarea daca este sau nu Carmaggedon 2 un demn urmas al primului. Raspunsul in cele ce urmeaza... Carmaggedon 2 nu aduce cine stie ce noutati fata de predecesorul si destul de putine din chestiile promise. Din punct de vedere grafic, jocul sta bine in cazul in care un accelerator 3D bun gadila slotul PCI sau AGP din calculator si nu prea grozav in software render, in acest mod grafica fiind destul de hidoasa si jocul lent. Dar de asa ceva nu ar mai trebui sa ne miram si sa strambam din nas. Asta e...

scrasnetele masinilor in derapaj, tipetele pietonilor ingroziti si respectiv striviti fara mila, totul fiind acompaniat in mod ideal de o muzica semnata Iron Maiden si extrem de potrivita cu ce se intampla pe strazi. Din pacate sunt si cateva capitole la care jocul nu sta prea grozav...

[illegible]

Una peste alta, jocul in singleplayer nu e prea reusit dupa parerea mea, alternand misiunile chiar tari cu cele ingrozitor de enervante. Cat despre partea de multiplayer nu este prea stufoasa, Carmaggedon 2 putandu-se juca prin LAN only, dar este

foarte atractiv în rest. Nu lipsește (se putea?) bineînțeles multiubitul mod de joc în rețea "Fox 'n'



hounds" care era cel mai haios mod de a-ti petrece timpul la un Carmaggedon (Carmaggedon 2 de-acu...) in retea.

Am sa va spun un secret... Mie nu-mi place Total Annihilation! Si nici Quake nu-mi place. Prefer Duke Nukem! Si-acum as face mai bine sa fug... Ca daca ma prinde "colectivul redactional"... De fapt nu mi-e frica decat de Max si Roger. Ei sa nu ma prinda, ca restu' e baieti blajini!

- Max, tu erai?? Heh, glumeam si io mă! Pune toporul ala deoparte ca glumeam ba! Nuuuu...

- Alex



General Info
Producer: SCI Ltd.
Distributor: GT Int.
Web: www.carnageddon2.com

Hardware Bench
 3.3 GHz Pentium 4
 2 GB RAM
 Windows XP
 DirectX 9.0c
 ***** since 2001

Score Board

Un scor mai mic
deci? "Am nevoie
intelectual." Ideea
e accesi, sunt
lucruri bune in
plus, multe. Insa
sunt si lucruri
rele, in plus.

85

Myth 2

ne dăm seama că
Myth 2 are foarte
puține minusuri

Când a ajuns la redacție Myth: The Follen Lords, ne-a cam rupt. Ce-i drept aveau noi o idee despre el. Ne minunasem de Myth: The Fallen Lords la vremea lui, dar tot ne-a rupt.

În primul rând din cauza universului în care ne-a introdus fără prea mare greutate, eu în special fiind mort după povești de acest gen -magie, necromanție, eroi, salvat lumea (asta mai puțin). Apoi vine felul în care este prezentată toată această mâncare de pește: prezentată sub formă de jurnal al unui soldat care încet, încet, din cauza morții comandantului la început și din cauza competenței apoi, urcă pe scara ierarhică pas cu pas. Din Myth: The Follen Lords se degajă o atmosferă apăsătoare (asta ca să nu-i spun infricoșătoare), din care se vede că scenaristul celor de la Bungie Software știe meserie și încă bine.

S

oulblighter începe cam la 60 de ani după Myth și, asemeni primei părți, este prezentat ca jurnal al unui trupete un pic plictisit de armată fiindcă nu se întâmpla prea mare lucru: niște

hoți, niște mineri...

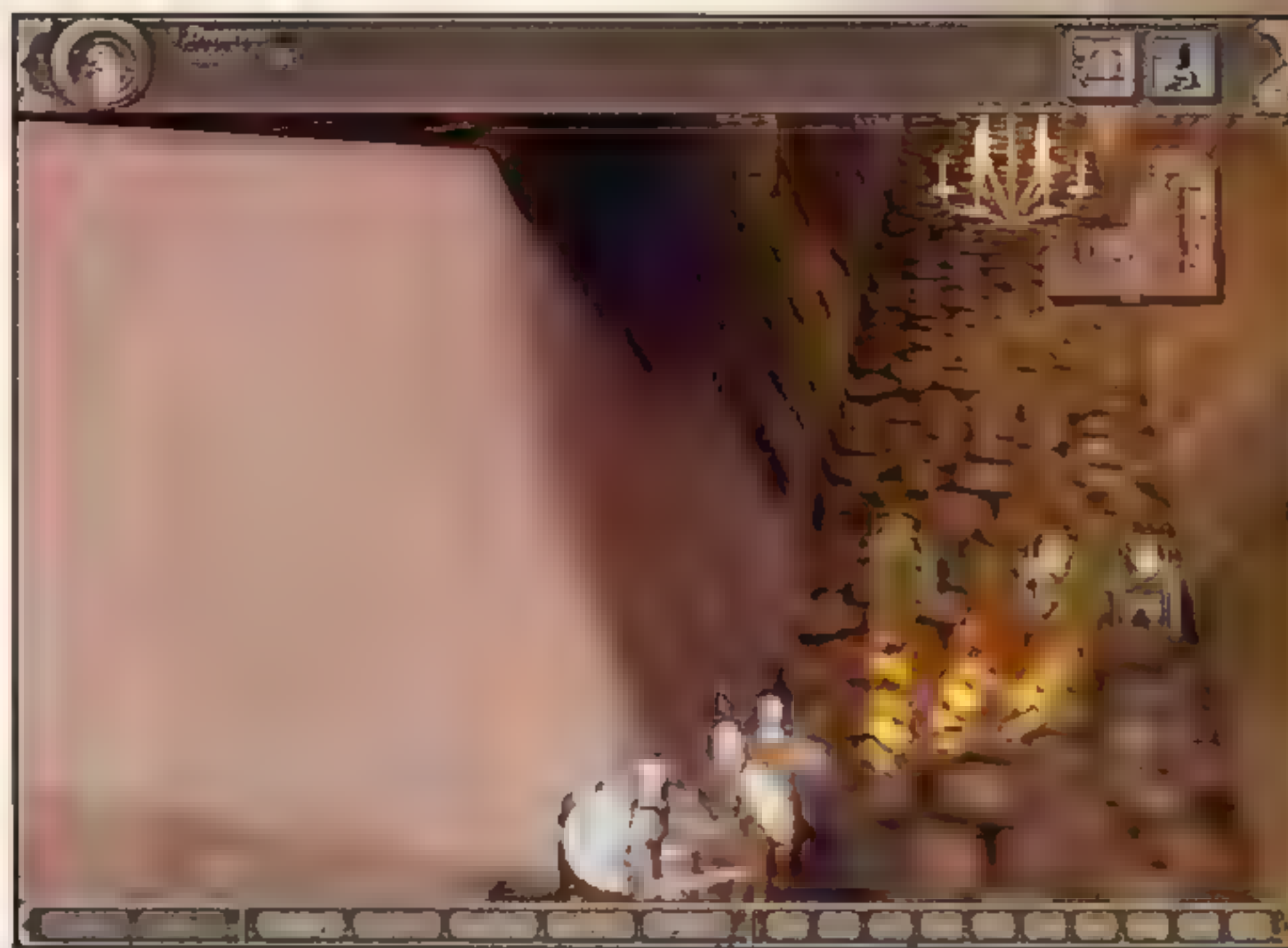
Numai că din lipsă de acțiune, treaba a cam dat în clocot. După cum ne spune și povestea, marele Miron Coz... ăăă, The Soulblighter, revine în scenă hotărât să apuce o bucată cât mai mare de copan.

Tehnic și ca joc, nu vine cu prea mari îmbunătățiri față de predecesorul său. Are același engine, interfața fiind un pic modificată, cam aceleași trupe la oameni fiind introdusă o singură unitate în plus și anume Mortar Dwarves, puțin spus radicali.

De partea cealaltă, în armatele Întunericului avem ceva mai multe trupe noi: Warlocks care dau cu un fire ball și "Intimidation Spell", Brigands și Dark Archers ce sunt niște oameni mai păcătoși care nu au rezistat promisiunilor Soulblighter-ului și acum fură și omoară fără a fi trași la răspundere de nimeni; ei sunt mai proști ca cei buni, arcașii fiind mai slab organizați, iar briganzii mai înceți decât omologii lor warrior-ii. Alte unități noi ar mai fi Bre'Unor care sunt niște bestii războinice, Mauls, sărmane brute cu înfățișare de porci mistreți și Fetch, foarte răi care trag cu niște fulgere devastatoare.

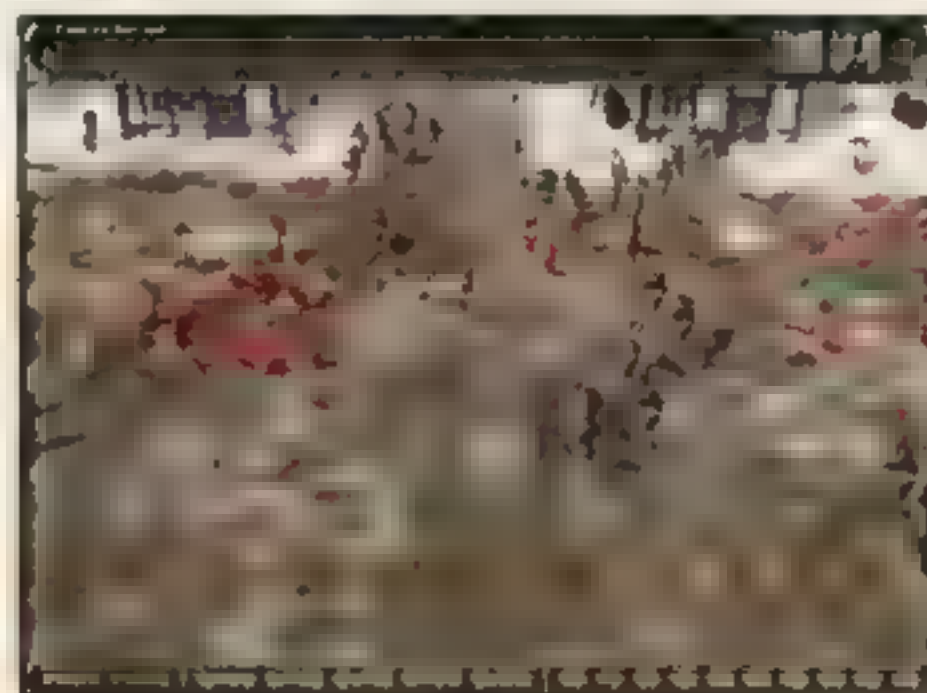
Calitatea peisajelor te face să te minunezi, fiind de un realism teribil. Când joci Myth2: The Soulblighter ai impresia că privești o luptă reală, într-un peisaj real, fapt care contribuie foarte mult la feeling. E ceva cu umbrele, cu texturile, ceva care dă un realism aparte terenului. Adică parcă nu e o textură de zăpadă, ci e chiar zăpadă adevărată. Au nimerit-o bine de tot la partea asta.

Tot la feeling contribuie și AI-ul inamicilor care este foarte bine pus la punct, chiar fiind frustrant uneori. Astfel monștrii te atacă pe flancuri, te



atacă din 3-4 părți, îți atacă întâi Bowman-ii și Dwarves-ii de te face să mori de nervi și să te-ntrebi de unde atâta creier la niște monștri amărați. Trebuie să spun că pentru a juca Myth 2: The Soulblighter trebuie fie să fii un strateg de clasă, fie să ai niște nervi de dural, fiindcă pentru a termina o misiune trebuie să o încerci de foarte multe ori, din diferite perspective, pentru a reuși. Câteodată ai șansa să nimerești de prima dată varianta corectă, câteodată te dai cu capul de pereți ore întregi până îți iese pasența. În Myth 2 s-au introdus interioare, astfel că ai parte de misiuni în castele, ceea ce dă foarte bine. O dată pentru că era normal să apară castele - ce univers magico-cavaleresc e ăla fără castele? - și pentru că mai adaugă o bucată de strategie la grămajoara deja existentă.

Bineînțeles că Myth 2 are parte și de multiplayer, având ca și Diablo parte de un site special, Bungie.net.



Sar Intâlnire de gradul III între niște pitici, niște cavaleri și niște cocktail-uri sovietice
Stingo Pora scoasă ca să arate că există și lupte purtate în interior

Poți juca multiplayer și pe TCP/IP și IPX; și în materie de multiplayer, Myth 2 "rulează". Ai foarte multe tipuri de joc din care o să enumăr numai câteva:

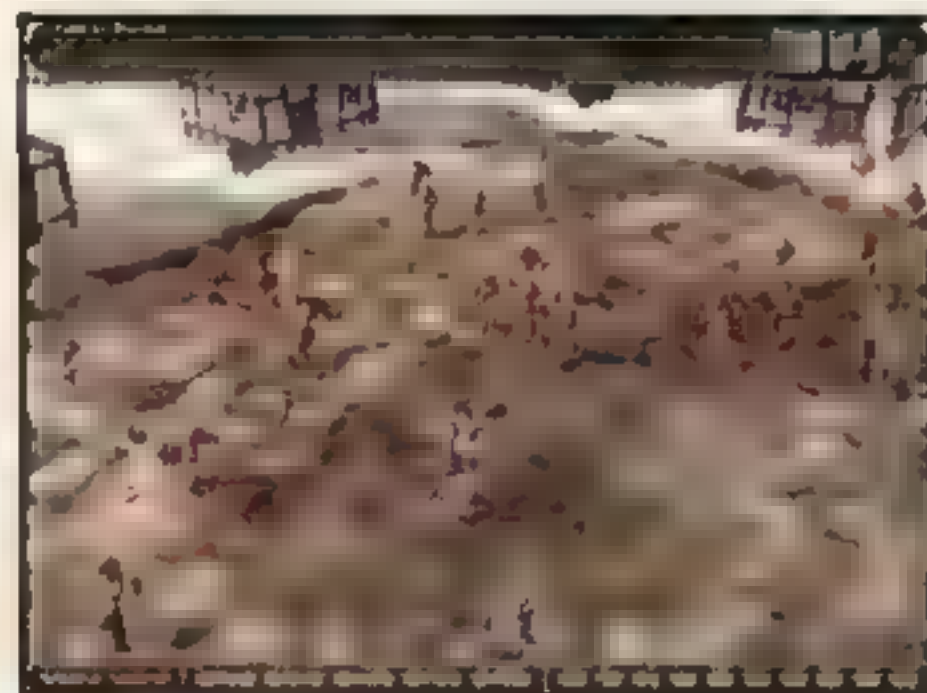
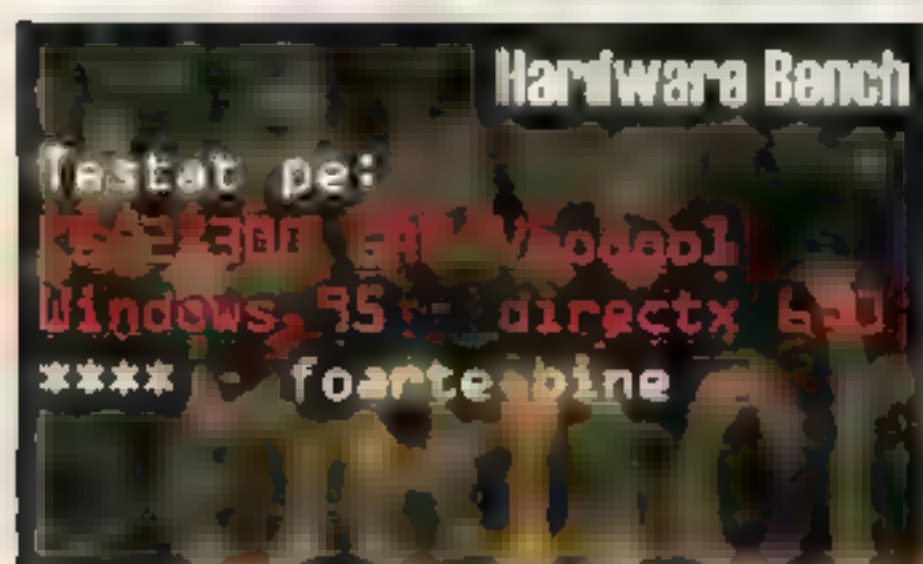
- Assassin: fiecare echipă are una sau mai multe ținte, în funcție de câte echipe sunt, pe care trebuie să le elimine. Câștigătorul este cel care elimină cele mai multe ținte. Există și o variație a tipului de joc și anume Choke the Chicken care este similar cu Assassin numai că țintele sunt niște pui pe care nu poți să-i controlezi.

- Balls on Parade: fiecare echipă are la început o minge și trebuie să captureze, contra conometru, cât mai multe mingi.

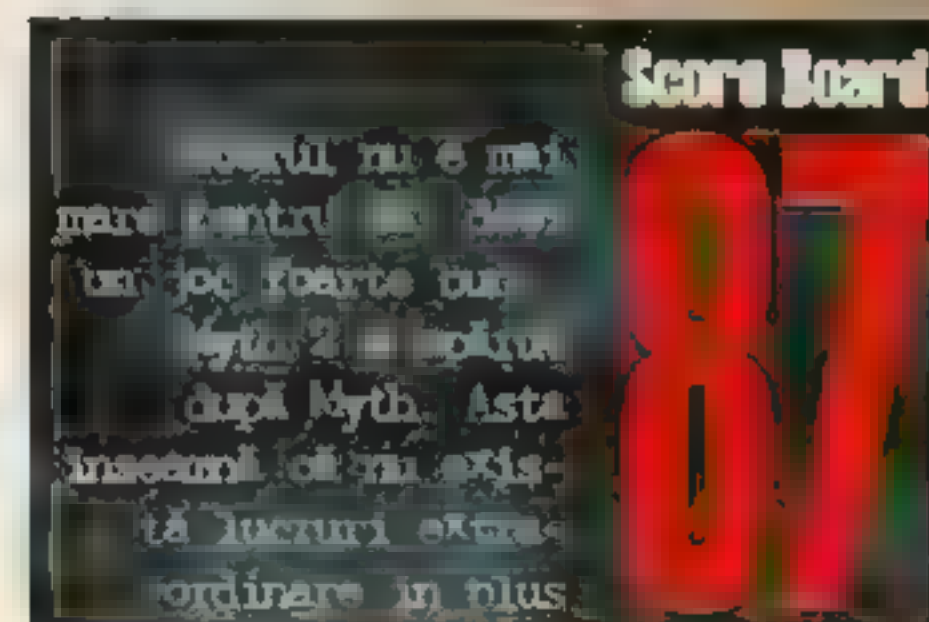
- Captures: pe câmpul de bătaie se află un număr de mingi pe care trebuie să le duci lovindu-le în teritoriul tău.

După ce tragem linie și adunăm ne dăm seama că Myth 2 are foarte puține minusuri (numărul destul de mic de unități, dificultatea mare și interfața un pic "peste mână") și prin faptul că generează un univers aparte, sumbru și terifiant, iese cu mult din mulțime remarcându-se, la urma urmei, dacă nu ca un joc unic, bine realizat din punct de vedere tehnic și scenic, atunci măcar ca un demn urmaș al "celeii mai bune strategii real-time din '98".

- Max



Stingo Lupta e în toi. Situația e echilibrată, ba chiar "albastrii", a meri adică, par superiori
Stingo Lupta a fost în toi, situația a fost echilibrată, albaștrii mei sunt acum inferiori nivelului solului, odihnindu-se prin iarbă sub forma unor bălți, de sânge Load game?



ideea asta, hibrid de Panzer General cu RTT m-a încântat"

Close Combat 3

Noapte. Apartamentele Gates. Tăicuțul Bill stă la marginea patului cu baldachin și trudește cu mintea la niște idei noi pentru Microsoft. Cum acestea sunt prea vagi are nevoie de ceva îndrumări și în consecință se duce glonț la biblioteca ce conține aceeași carte în 5000 de exemplare și alege una de pe raftul 3.1. Da, e vorba de "The Road Ahead"- bună carte dom'le! O deschide și...fliu,fliu din carte cade un fluturaș cu "Close Combat- A bridge too far". Un zâmbet înfloresce-ncetișor pe fața făurarului de Windows: știe ce trebuie să facă Microsoft în continuare; The Road Ahead means Close Combat III-"The Russian Front".

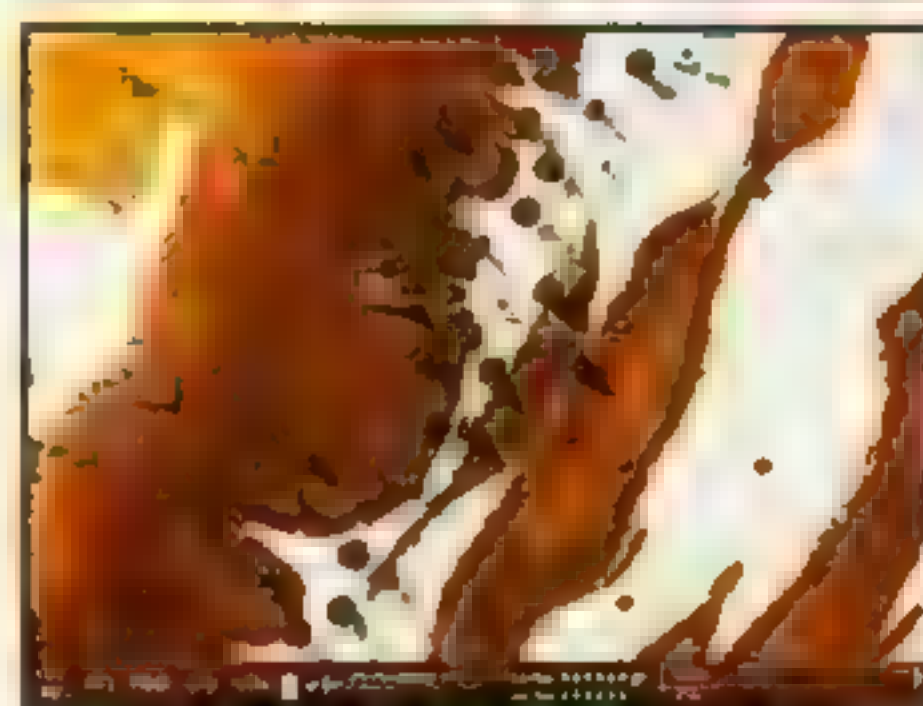


Microsoft a făcut întocmai. Și nu singură, ci ajutată de Atomic Games, suspecți că ar putea să-și aducă prinosul de talent la realizarea engine-ului, interfeței și a altor detalii de concepție. Fructul colaborării lor, adică Close Combat III continuă seria CC, schimbând decorul de la plajele Normandiei la zăpezile rusești de pe frontul de est. Războiul Mondial 2 a constituit tema multor jocuri de strategie și continuă să inspire producătorii de profil. Close Combat III nu face excepție și tot de WW2 se "ocupă", mai exact de partea în care nemții câștigă ceva Vaterland de la Mama Rusie după care sunt conduși de hoardele bolșevice până acasă la Berlin unde ajung exact în mijlocul petrecerii. Toată povestea se desfășoară în joc de-a lungul a 15 campanii împărțite în 16 operațiuni, și e necesară precizarea că s-a menținut adevărul istoric în limitele jucabilității. Adică detaliu. Acuratețe.

Appoloxeum

Trebuie să vă mărturisesc că ideea asta, hibrid de Panzer General cu RTT m-a încântat și mi se pare o direcție bună de urmat în industria jocurilor de strategie. Cei care au jucat seria Panzer General vor recunoaște destule elemente specifice genului când vor vedea Close Combat. Unitățile câștigă experiență dacă supraviețuiesc luptelor, devin mai redutabile, primesc medalii dacă prestația lor e ireproșabilă, deci se impune o abordare mai rațională a tacticii. Frumos și demn de menționat e faptul că terenul influențează apreciabil desfășurarea luptei și o mare parte din logistică se construiește studiind în detaliu locul luptei. Secțiunea de "deploy" e foarte importantă în condițiile astea: fiți chibzuiți și deploy-ați ce și unde trebuie. Ignorați aspectele astea și veți avea parte de un cor de răcnite nespuse de sugestiv pentru că am uitat să vă spun, dar partea asta e foarte bine realizată-n joc. Și fiindcă nu era suficientă tonalitatea baritonă a urlitelor, poți seta ca ambele tabere să urle-n engleză sau în limbile lor materne. Lăsând gluma la o parte, sunetul, pe ansamblu, e bine realizat și contribuie la feeling. Pe mine personal m-au impresionat nemții cu mesajele lor (Deutsch) reci și la obiect, chiar dacă parțial incompreensibile pentru mine (citeam traducerea în stânga jos a

Microsoft a făcut întocmai. Și nu singură, ci ajutată de Atomic Games, suspecți că ar putea să-și aducă prinosul de talent la realizarea engine-ului, interfeței și a altor detalii de



Jocurile de iarnă de la Kremlin. Imagine luată cu camera montată pe casca porumbelului pacii. Pastel de măștișor cu tancuri și ghiocel. 1943 toamna.

ecranului). E drept că și rușii sunt de un pitoresc reconfortant ("Do zdrastvuiet Stalin!! Uraaaa...Za Stalinu!!").

Bătăliile durează surprinzător de puțin (cca 20-30 de minute) deși hărțile sunt ceva mai mari decât în Close Combat I și II. Asta, pe de-o parte e bine fiindcă dă un dinamism aparte, dar e și supărător după un timp când te obosește ritmul stahanovist al campaniei respective. Tot referitor la unități vă mai spun vouă acestea: da, suportă waypoint-uri, da, varietatea lor e bine dozată, au puțini parametri și acoperă nevoile tactice chiar și ale unui strateg maniac; ordinele ca "ambush", "defend", "sneak" sunt binisor realizate și permit tactici, chiar dacă nu "Waterloo style", măcar decente. Unitățile cu rol de comandă au un rol bine conturat, îmbărbătează subordonații, contribuie la calitatea reacțiilor acestora, refac moralul celor panicați, defac folosiți-le cu încredere.

Indubitatoru

Am lăsat mai la urmă partea asta fiindcă mi-e sufletul cernit și jalea cea amară îmi pârjolește sufletul.Dom'le, AI inamic- IOC! Adică aproape ioc, în sensul că știe unde sunt "victory points" și e capabil să se deplaseze rectiliniu spre ele. Nici vorbă, unitățile pe care le comanzi răspund și se comportă bine, dar cele pe care le comandă pisicul sunt în trafic rău de

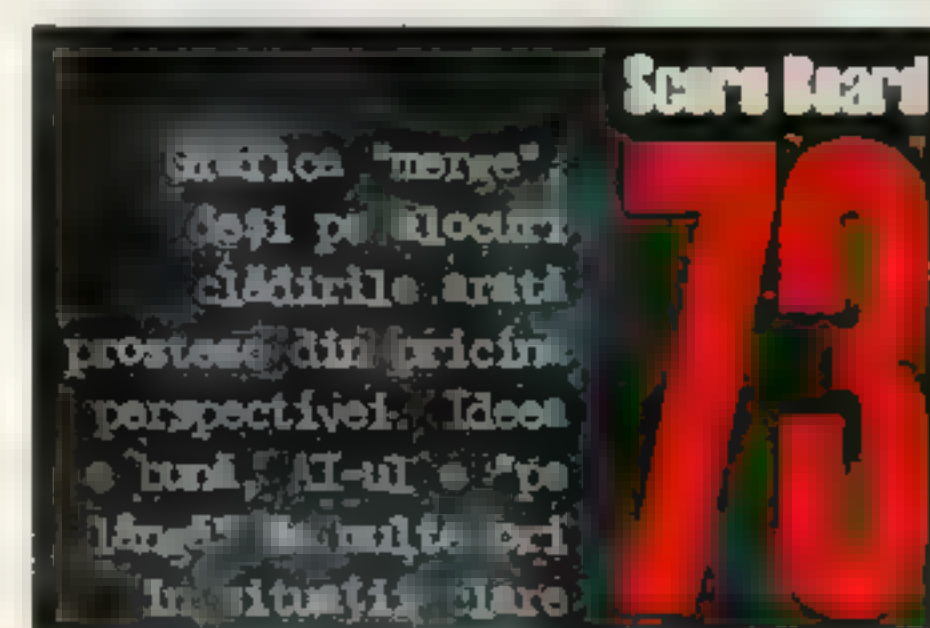
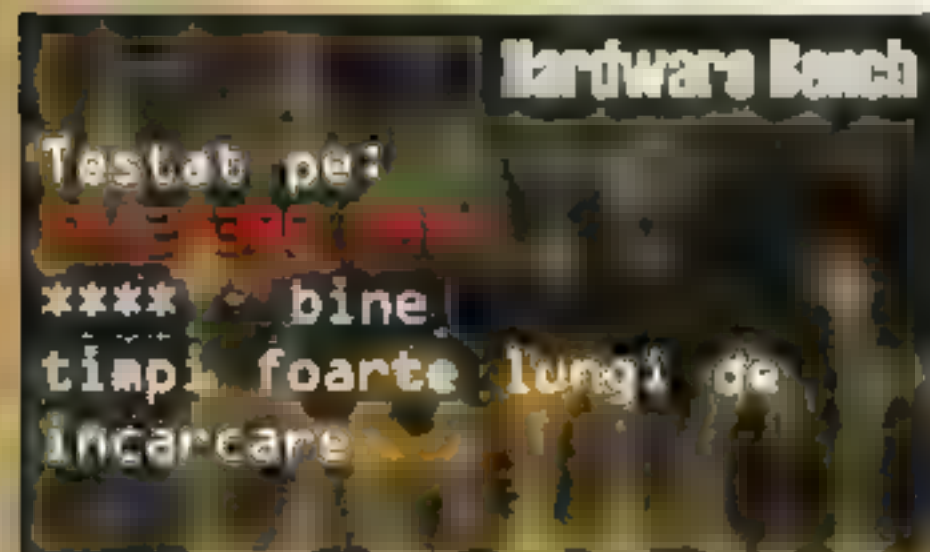
tot. "Tacticile" AI sunt foarte previzibile și ușor de contrat cu niște măsuri de bun simț. Noțiuni ca atac pe flancuri, ambuscadă, sunt inadmisibil de superficial tratate pentru un joc RTT cu pretenții cum e Close Combat III. Gradul de dificultate emană din aspecte ca superioritatea numerică, condiții de climă, teren, deci "drept la țintă". De unde provine ceața ce intră pe sub ușă? Poate de la faptul că CC II-"A bridge too far" a fost best war game anul trecut? Poate nu....

Stipulator

Filmele sunt chiar bune, alb-negru pentru contextul epocii (o idee zgâriate), și chiar suspectez că ar fi originale, adică cu oameni și tunuri din WW2. Multiplayerul e bun, nimic de zis, scapi de AI-ul năucitor și ai posibilitatea să alegi un AI mai de calitate; trebuie să ai vreun coleg care a fost la cercul de șah. Fața întunecată a multiplayer-ului aici e reprezentată de faptul că fiecare jucător, pe LAN, are nevoie de CD.

Dincolo de toate aspectele mai sus prezentate, jocul are un farmec propriu și destule aspecte pozitive. Cred, deci că nu se face să nu-l jucați, acordați clemență lui alpha AI și dați o fugă pe frontul de est, să vedeți și voi oțelăria "Krasnii Octiabri".

- Blom



Sentinel

"Remake-ul ăsta e binevenit pentru cei dintre noi care au jucat Sentinel pe Spectrum"

Vă povesteam în numărul anterior despre un tip, Jeff, ideea sa și jocul Sentinel apărut în urma acestei idei. De fapt era demo-ul jocului "The Sentinel Returns", un remake al Sentinel-ului, conceput să respire în PC și nu în Commodore sau Spectrum și multe din elementele necesare unei impresii finale lipseau...

De atunci a trecut ceva vreme, 2000 countdown-ul PRO TV s-a mai decrementat în stilul lui impersonal și profetico-omniscient iar Psygnosis a terminat, așa cum a promis "The Sentinel Returns". E un joc destul de controversat a cărui mare merit constă într-o originalitate rar întâlnită (poate doar la Galapagos) și care reușește să genereze un mic univers simplu, cu legi proprii.

Eu fac parte dintr-o generație care a "prins" Spectrum-ul la apogeul existenței lui, pe vremea când PC era un-nu-știu-cum-si-un-nu-știu-ce. Când am jucat prima oară Sentinel (pe Spectrum) am fost foarte impresionat de idee, de simplitatea debordantă a conceptului și nu în ultimul rând de realizarea grafică. Pe Spectrum era destul de greu să crezi o perspectivă 3D iar jocul se prezenta neașteptat de bine sub aspectul ăsta; peisajul era un fel de tablă de șah tridimensională, de dimensiuni mai mari, iar obiectele erau poligonale.

La începutul fiecărui nivel

porneai din cel jos punct al tablei respective iar scopul era să ajungi la vârf, poziție deja ocupată și bine păzită de o Santinela. Modul de deplasare era ciudat, practic pentru a te deplasa într-un alt punct trebuia să crezi un corp acolo în care-ți transferai "eul", urmând apoi să absorbi

corpul din care ai plecat. Cu ajutorul unor "boulders" (un fel de bolovani mai finisați), pe care-i așezai unul peste altul, câștigai înălțime așezând un corp în vârf și transferându-te în el. Pentru a improspăta rezerva de energie trebuia să "absorbi" copacii care populau spontan peisajul; restricția de bază era că nu puteai crea/absorbi nimic decât la aceeași "altitudine" cu tine. Santinela se rotea uniform și relativ lent, "scanând" terenul din în jurul ei și dacă te "scana" îți absorbea treptat energia până la...sfârșit. Desigur, puteai eschiva construind la repezeală un corp în afara câmpului ei vizual și transferându-te în el.



Privind în abis, sfidator și "deasupra tuturor" zice Santinela!
Să ai o pălărie suprarealistă hm, mai treacă meargă da pliscu ala și lularu'

Dacă reușeai să ajungi la aceeași înălțime cu Santinela, aveai dreptul și obligația să o absorbi și să te postezi în locul ei terminând nivelul.

Așa stăteau lucrurile pe Spectrum..."Sentinel Returns" are aceleași reguli dar în plus are avantajul PC și tot ce derivă din el - grafică accelerată, sunet. Culorile extreme și efectele de iluminare creează un efect halucinogen care place fără doar și poate încă de la primele nivele. Muzica contribuie și ea din plin la atmosferă, fiind compusă de John Carpenter (vinovat și de muzica din filmul Halloween); trebuie să vă spun că muzica mi se pare foarte inspirat aleasă, câteva melodii fiind adevărate masterpiece-uri. Sub aspectul general al realizării, nu mi se pare că se poate reproșa ceva jocului: grafica e muncită, sunetul și muzica așisderea. Nu uitați că simplitatea graficii a fost impusă de concept, așa că nu i-o luați în nume de rău.

"Sentinel Returns" vine cu ceva nou și probabil așteptat de către cei familiarizați cu acest joc și anume jocul multiplayer. Secțiunea de multiplayer oferă posibilitatea unei confruntări cu Sentinel-u' colaborând sau nu cu tovarășii de rețea. Am jucat cu Paul și nu mi s-a relevat o jucabilitate extraordinară dar consider că e direct influențată de numărul de jucători; personal găsesc mai bun single player-ul din punct de vedere al feeling-ului.

Remake-ul ăsta e binevenit pentru acei dintre noi care au pierdut nopți jucând Sentinel pe Spectrum și râvnind s-ajungă la Mecca de la capătul celor 10000 de nivele. Și nu numai pentru ei. Nu-mi fac iluzii că un outsider care și-a



făcut botezul focului cu C&C, Doom și Warcraft va fi de neclintit din fața calculatorului când va juca "Sentinel Returns". Totuși, nu cred că va rămâne indiferent la cele câteva atuuri incontestabile ale jocului și la experiența inedită pe care o oferă. Jucabilitatea e variabilă și din punctul ăsta de vedere; nostalgia jocului de Spectrum contribuie foarte mult la "satisfacția cosumatorului". Și mai e ceva. Jocul nu are o poveste, o întâmplare sau un filmuleț care să te lămurească cine, de ce, cum și unde. E o acțiune deliberată a Psygnosis-ului fiindcă și manualul e scris într-un stil obscur și "oniric". Cauza? Efectul? Febra aceea de a ajunge la capat (aici sunt doar 600 de nivele) și de a vedea cine, de ce, cum, unde și cu ce.

Inițiativa de a aduce din nou în lumina reflectoarelor un joc ca Sentinel, care a încântat generații întregi, e absolut lăudabilă. Inițiativa de a juca câteva nivele și de a gusta măcar puțin din farmecul jocului ar fi măcar lăudabilă. Încercați.

-Blom



Silvicultură aplicată pe fundamente darwiniste

General Info
Produs de: Psygnosis
Distribuit de: Psygnosis
Web: www.psygnosis.com

Hardware Bench
Testat pe:
Intel 300 MHz
Windows 95
DirectX 6.0
***** excelent

Score Board
Primul din nota
din jocul
gilor inevitabile
Original, fără nici
o înșoală, dar
risicând să devină
plictisitor în un
moment dat

74

...e o combinație de
RTS cu RPG de n-ai
mai văzut până acum.

Magic & Mayhem

Problema cu Magic&Mayhem e că eu îi știam pe cei de la Mythos în urma X-COM-ului III și m-am cam șocat să vad de la ei ceva cu vrăjitori, magii, creaturi ale luminii și întunericului, precum și altele asemenea.



eea ce m-a surprins plăcut în primul rând e că prin Ma&Ma nu au vrut să facă o strategie în timp real convențională, un Warcraft care s-ar fi pierdut în avalanșa de clone ale genului. Nu

există clădiri care să producă ceva, nu există vreun cârcăieci care să

adune resurse în sensul convențional al acțiunii, totul se produce la altă scară, într-un peisaj mult mai complex și cu o linie epică mult mai pronunțată. Mai pe românește e o concepție nouă de combinație de RPG cu RTS, de n-ai mai văzut până acum.

În esență tu ești un vrăjitor care se plimbă prin peisaj și care "summonează" diverși monștri pe care-i selectezi frumos, ca pe tancuri în C&C, și-i trimiți peste vrăjitorul advers, tip care efectuează și el aceeași manevră. Peste ei, ca și peste cei ai oponentului, poți executa diverse vrăji cu efect fie recomfortant, fie apocaliptic. Monștrii sunt obținuți folosind mana, care reprezintă resursa de bază pe acele meleaguri, ce se obține plasând pe unul din subordonații tăi în niște locuri pe nume "places of power". Cam până aici se întinde partea de strategie în timp real.

Partea de RPG e reprezentată în principal de faptul de

faptul că ești și tu om și ai niște caracteristici pe care ți le dezvolti printre misiuni pe baza punctelor de experiență pe care le-ai acumulat. Astfel poți să-ți ridici numărul maxim de creaturi pe care le poți avea la un moment dat, maximum de mana sau sănătate. Pe de altă parte și monștrii sunt oameni și au niște caracteristici constante, cei drept, dar destul de reliefate. În al treilea rând, mai sunt și obiectele din misiuni, care au totuși niște funcționalități mai complexe decât cutiutele din Command&Conquer.

Premieră pe țară este modul de selectare al vrăjilor, magiilor & stuff. Există trei tipuri de sloturi: Chaos, Neutral și Law, pe care ei,



Sus: Eu, unchiul vrăjile, creaturile și bătaia
Dreapta-sus: Indreptatul despre cam tot ce
vrei să știi în joc
Dreapta-jos: Iată-mă cocotat pe locul unde se
extrage mana. Cine mai e ca mine?



adversarului când îl vezi, niște malaci puternici cu care să-ți impui punctul de vedere precum și niște stripteuze care să-ți încante ochiul.

Scenariul zice că ești tânăr, neliniștit și ți-a dispărut unchiul vrăjitor de acasă, iar ce e mai grav e că ai dispărut și tu după el. Așa că alergi pe vreo trei lumi diferite să-l găsești, luptă cuminte alături de tine un timp, și să ajungi înapoi. Pe drum întâlnești persoane care-l agreează și care-ți oferă bere și persoane care nu-l agreează și-ți oferă alt gen de distracții. Scenariul e foarte bine integrat în misiuni, explicându-ți de ce faci aia și nu aia și de ce ai luat atât de puțină experiență de data asta.

Pe lângă "campanie" mai sunt disponibile un quick battle în care te troznesc mai mulți vrăjitori și un oarece multiplayer. Treaba cu adevărat tare e sentimentul de mare strateg pe care îl ai la început când ai de ales între o groză de artefacte.

Ca defecte se vede că băieții mai au nevoie de ceva suport tehnologic care să mai salte din capabilitățile engine-ului și să permită o grafică mai finuță.

- CZ

Locuri de baza

Iată câteva creaturi și vrăji care fac niște lucruri drăguțe în joc. Bine de știu:

Faun
Obiect magic: Holy
O creatură numai bună de folosit, pe puțin în faza de început a jocului. Nu costă foarte multă mană și se descurcă onorabil în luptă.

Brownie
Obiect magic: Mandrake
Fuge de luptă fără să povălească, însă e folositoare datorită pasiunii pe care o are pentru culegerea diferitelor obiecte și artefacte din peisaj.

Phoenix
Obiect magic: Alectoria
Zboară, dar încă și nu se poate extraordinar, însă nu e afectată de foc, iar în momentul morții se comportă ca o mică bombă, lucru foarte util în anumite momente. Are "focul" răzămă.

Glanț Bai
Obiect magic: Mandrake
Zboară rapid, fiind excelent pentru acțiuni care necesită mișcare rapidă, în special pentru ocuparea locurilor generatoare de mană. E posibil, în cantități mari, să atace cu succes vreo creatură mai solidă.

Cure
Obiect magic: Brimstone
În afara de cazul în care misiunea e împânzită de "mâncare" (pâini, pest, mere) care să restaureze sănătatea, nu e bine să lipsească din repertoriul magic.

Gorgon Stare
Obiect magic: Tincer
Folositoare mai ales pentru paralizarea vrăjitorului inamic, împiedicându-l să creeze mai multe din subordonații lui de la cap.

Astea sunt câteva din lucrurile elementare în resursele de strategie, că material este.

General Info
Producător: MYTHOS
Distribuitor: VIRGIN
Web: www.MythosGames.com

Hardware Bench
Testat pe:
Celeron A/375 64M
Voodoo
Windows 98
*** merge

Score Board

Un joc micuț, drăguț, foarte original, bine echilibrat, dar dezavantajat un pic de grafică și engine.

89

Railroad Tycoon 2

"Cu mașinăriile și
cailor de foc,
fețele palide goneau
bizonii."

În zorii deceniului 183, micuțele și fragilele triburi de indieni americani au avut parte de încă o surpriză din partea omului alb. O surpriză de proporții, care va schimba la față întregul continent nord american și va crea sumedenie de legende cu "self-made-man".

Personaj reflector. Lupul-Bolnav-Și-Cu-Varice, un cetățean Sioux, privea îngândurat cum Calul de Foc își ițise capul și-n zăvoiul unde el și tribul său obișnuiau să vâneze. Cu mașinăriile și Cailor de foc fețele palide goneau bizonii, ruinând astfel unica ramură a economiei Sioux. Indianul își exterioriză furia și consternarea printr-un urlet bine dozat după care porni spre satul său să ducă alor săi vestea proastă. Sfârșitul introspecției.



Și totuși, calea ferată a însemnat și un progres extraordinar care a propulsat economia pe culmi nebănuite de prosperitate, a creat sumedenie de locuri de muncă și a permis tânărului și harnicului popor

american să călătorească mai mult și mai des.

Astfel, un joc cu trenulețe, o strategie economică cu trenulețe mai exact nu poate fi decât binevenit, mai ales că îl joci din perspectiva omului alb și nu a indianului. De când mi-a parvenit Railroad Tycoon II am pierdut zile-n șir jucându-l, am suflul greu și simt nevoia să împartășesc impresii. În primul rând trebuie să vă spun că mi-a plăcut interfața cu puternic iz de ani 1800 și colorată cu tente ruginiu prietenos. Grafica e mult îmbunătățită față de stramoșul său, Railroad Tycoon I și arată chiar bine în culori pe 16 biți. Cu filmulețele e altceva; și ele dau bine dar au culori pe 1 bit, adică alb-negru.

Cam ce trebuie să faci? Ești ditamai managerul de companie de căi ferate și trebuie să-ți iei foarte în serios funcția. Adică să așterni cale ferată între diverse orașe, să construiești gări, să dai dispoziții vis-a-vis de ce să transporte trenurile, de unde până unde și cât. Nu mă pot abține și trebuie să vă spun că jocul se joacă pe două planuri: compania și personal; compania are finanțele ei administrate de tine iar tu, la rândul tău ai finanțele tale pe care tot tu le administrezi. Banii companiei folosesc la extindere, la sporirea randamentului ei iar averea personală îți conferă, direct proporțional, ceea ce se cheamă "purchasing power".

Pentru maniacii care se dau în vânt după sute de butonase, rapoarte și meniuri: tineți minte trei cuvinte-jucabilitate, complexitate, egalitate. Jocul e destul de complex în rapoarte & stuff ca să-ți dea feelingul de director cu greutate, asaltat informațional dar chestia e bine dozată și nu-ți pune nervii pe bigudiuri când consulți situațiile respective.

Pentru bunul mers al lucrurilor, când vă dedați la un scenariu RTII, trebuie să țineți cont de un principiu microeconomic de bun simț și să transportați o marfă acolo unde vedeți că există cerere pentru marfa respectivă (pentru că acolo "sunt banii dumneavoastră"). Profiturile pot fi maximizate și cumpărând fabrici, ferme, ogoare care îți aduc și ele venit dacă sunt aprovizionate cu ce trebuie.

Un lucru frumos și bine gândit la acest joc e faptul că situația economică se schimbă din când în când, trecând prin stadii ca



Într-un acces de furie, am vrut să trec cu calea ferată prin căsuțele albe galbene. Dar când am văzut bițele oțel...am dat-o cotită.

prosperitate, boom economic, normalitate. Poți specula schimbările astea la bursă și obții ban pe ban dacă ești inspirat și riști un pic. Ziarele te țin la curent cu ce se întâmplă în economie, în societate, cu diferite evenimente și e indicat să iei de bun ce scriu pentru că sunt jenant de obiective și nepărtinitoare.

Barometrul activității tale de manager rapace e reprezentat de consiliul de administrație care, la sfârșit de an se întrunește, dezbate, se ceartă, se pun de-acord și-ți face cunoscută impresia lor, foarte laconic. Asta are repercusiuni asupra salariului tău, care poate crește sau reduce în funcție de impresia formată. Pentru o activitate fructuoasă și împovărată cu succes e indicat să ai și angajați capabili să se descurce în stuful economiei de piață, chiar dacă uneori pretențiile lor financiare îți pun rabdarea la încercare.

Pe măsură ce avansezi pe axa timpului, apar modele noi de locomotive, diverse facilități pentru transporturile feroviare și dacă ai un cult pentru progres și investești, prosperi de nu te vezi. Deasemeni, trecerea timpului e marcată și de apariția de noi industrii și domenii de activitate a căror nevoi și rentabilitate e bine să le ai în vedere când planuiești să te extinzi.

E foarte important să construiești traseele cât mai rectilinii posibil pentru că trenurile au o predispoziție pentru mersul agale în curbe iar timpul pierdut cu accelerări și decelerări înseamnă costuri de mentenanță suplimentare. Recunosc că stupearea mea n-a fost mică atunci când am realizat că nici o locomotivă, indiferent de putere, nu poate tracta mai mult de șase vagoane sau că pe o linie simplă, două trenuri care vin din sens opus trec fără nici o problemă unul prin altul. Partea frumoasă e că

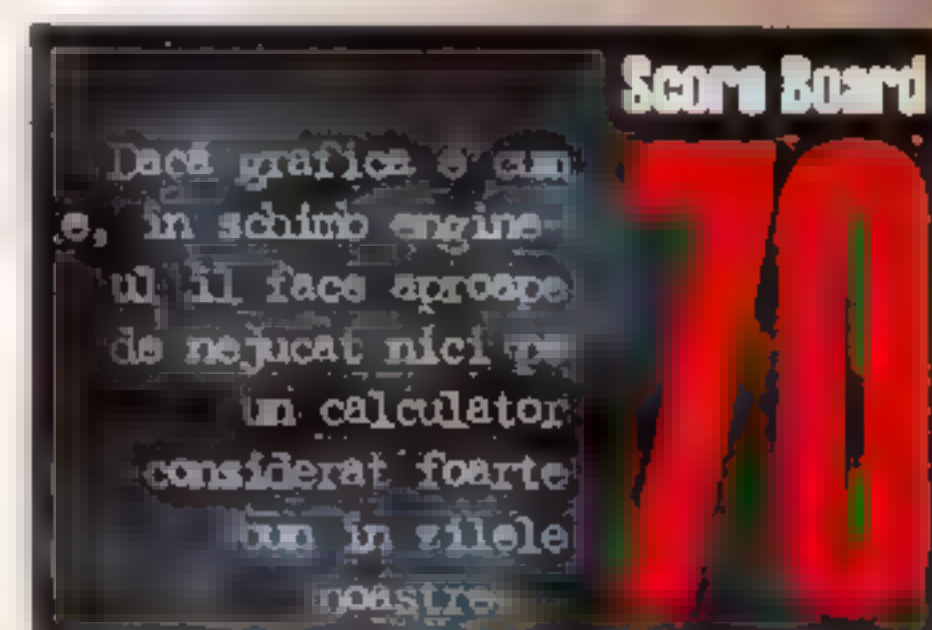
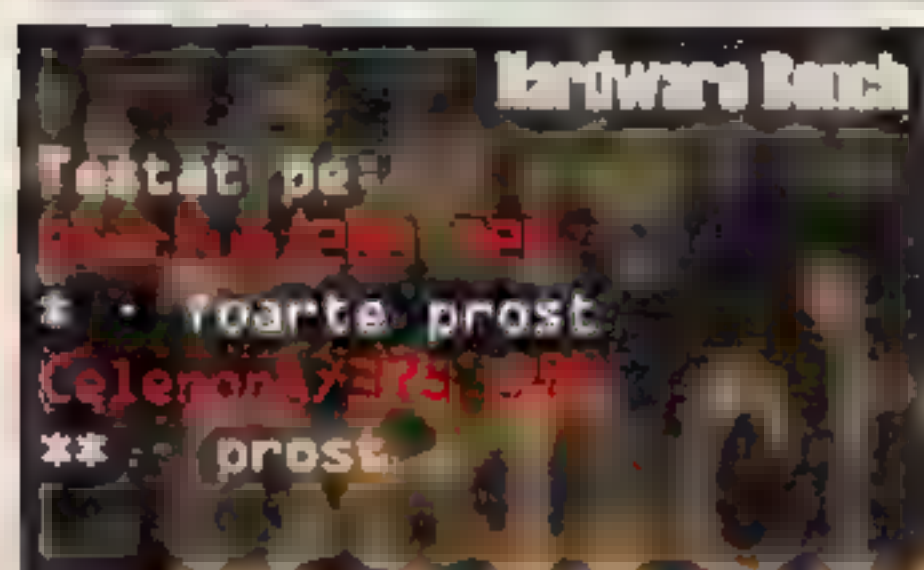
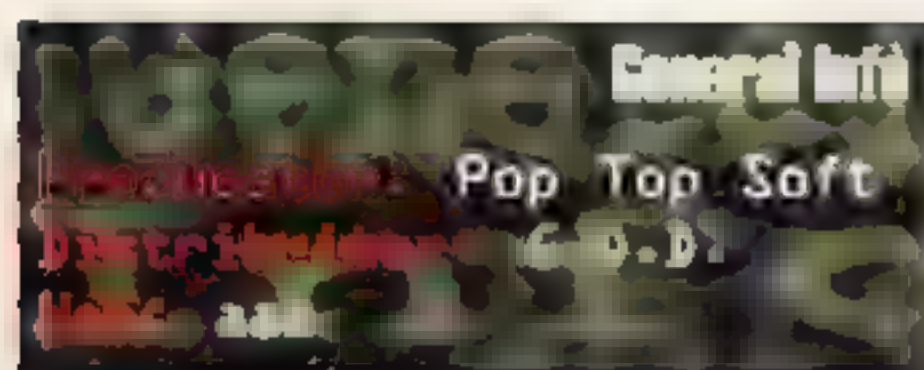
poți seta prioritatea trenurilor, astfel încât atunci când se întâlnesc să fie clar cine staționează și cine trece necruțător prin cel staționat. Cei care n-au ce face cu banii se pot preta și la linii duble, de dragul managementului bășcălios.

Deși nu disting un farmec și un suspans deosebite la secțiunea de multiplayer, el (jocul) oferă și plăceri în LAN și-n WAN. În WAN, carniagiul economic suportă maxim 16 jucători, dar în LAN își pot etala doctrinele economice 32 de jucători.

Vă voi mai spune și că engine-ul jocului e tare molcom chiar pe un Pentium bunuț, deși lucrează cu bitmap-uri. Fiind o strategie economică, jocul n-are nevoie de mult dinamism dar asta nu scuză faptul că pe un Pentium 133 devine de nejuțat, în sensul că la un zoom rezonabil, se termină anul fiscal până scrolezi harta dintre două gări; notabil e că grozăvia se comite cu detalii setate aproape de minim. Drept pedeapsă, echipei care a conceput "bijuteria" ar trebui să i se traseze sarcină de plan programarea a 50 de engine-uri diferite pentru Jumpin Jack.

Cu suflul sensibil ușurat, închei sfătuindu-vă să manifestați clemență pentru engine-ul țepos și să-i acordați RTII-ului puțin din timpul vostru căci are toate șansele să vă prindă. Chiar dacă nu rău de tot.

- Blom

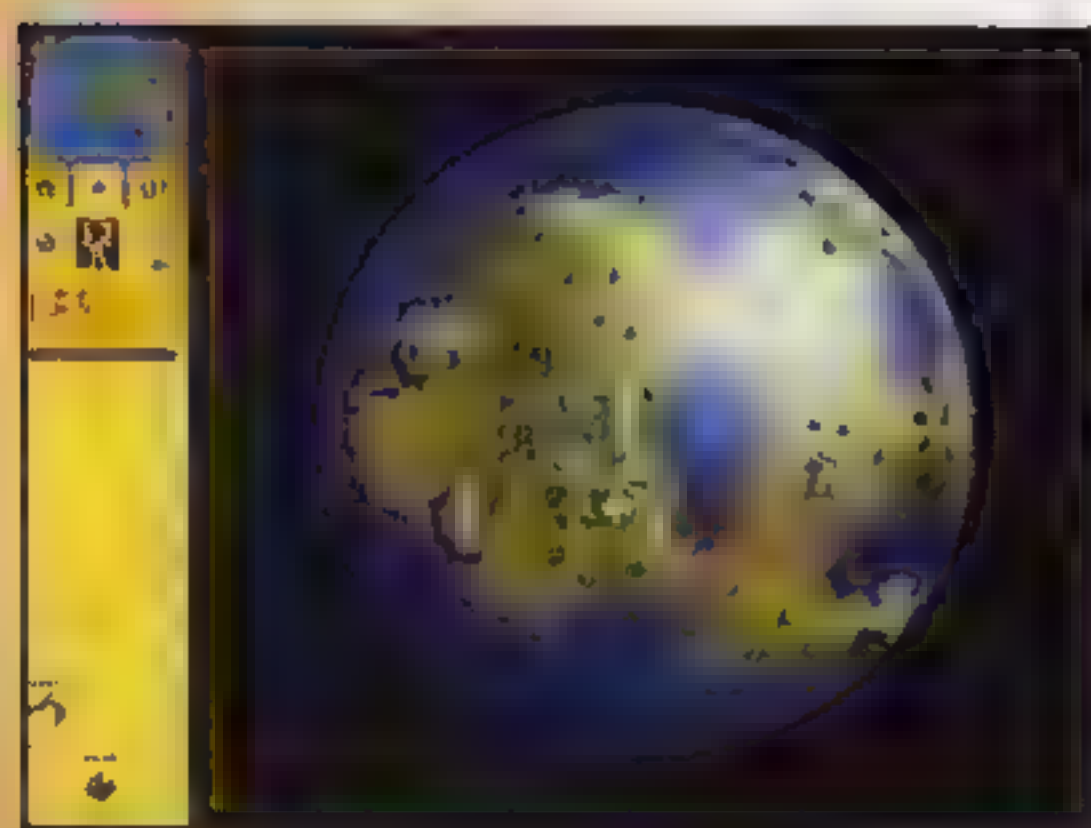


"una din cele mai
stranii și mai
dubioase producții
făcute de părinții
lui Indy"

Populous 3

Acum câteva luni, în seara în care am pus mâna pe demo-ul de la Populous 3 a fost jale. În timp ce jucam a venit Paul hotărât să schimbe placa de bază și procesorul. Deși cufundat pe deplin în universul jocului, s-a iscat imediat o încleștare de forțe (Paul zbătându-se neputincios să se apropie de calculator, iar eu dându-mi sufletul să îl țin la o distanță sigură de butonul de OFF). Într-un final am cedat cu superioritate.

După ce a venit jocul, două săptămâni a tras Paul de mine să scriu de el. Din nefericire textul cu "Băii! Lucrurile bune se fac în timp!" nu a mai mers. Căpătase probabil o immitate naturală la acesta. Astfel încât... **JURNAL DE BORD:**



Engine de nota 10: dacă dai un clic undeva, vederea asta "din satelit" devine vedere "din copăcel"



heptănz log.
Suplemental.

Ziua întâi

"Astăzi am reînstatat Windows-u' 16384 pentru că se blocase și nu mai puteam să joc decât Solitaire 5D și încă câteva prostioare. Paul a venit cu un joculeț găsit prin arhive, undeva, pe un CD uitat de lume. Populous 3 parcă-i zice. "Înapoi la spălat puntea!" i-am strigat necrutător. "Suc de cărămidă!" am comandat replicatorului, după care am instalat jocul...

(...)

În joc am la dispoziție un șaman (sau șamaniță - nu știu cum ar trebui să îi spun) care taie și spânzură în calitatea lui de semizeu fără noroc. În plus mai am și niște plebei, țărani, a căror rol mi se pare din ce în ce mai vital. Construiesc chestii (clădiri) la comandă, după care se duc la făcut nani și "snor-snor". Șamanul este un mare profitor și exploatează somnul plin de vise al acestora și, face ce face, de se umple de mana. Trebuie să fie o "mana"-rie. Mare porcie.

(...)

Inamicii sunt reprezentați de țărani din comuna vecină. Am la dispoziție o grămadă de vrăji pentru a le face viață mai grea, înainte de a trece la atacul final, cu ajutorul soldaților, preoților sau spionilor. Și șamanul poate ataca "la carabe" dar puterea lui stă clar în vrăji".

Ziua a doua

"Astăzi Afantana s-a jucat prea mult cu teleportorul și a reușit să-l bușească. I-a ramas un lob cerebral blocat în bio-cache. Acum e la infirmerie. Pare puțin șifonat, se uită în gol și bânguie cuvinte fără înțeles: hoți, proiecte, ciocănari... Nimic care să nu poată fi rezolvat de o perfuzie cu compot de perje.

(...)

Vrăjile sunt bestiale și cu idei, neică. În plus, o chestie de efect e faptul că raza de acțiune a vrăjilor depinde de înălțimea la care te afli, mai exact de diferența de nivel între șaman și locul în care dă vraja.

Astfel, la un nivel am cucerit dealul dintre cele două sate. Mișcare strategică. După ce am construit un turn de gardă în vârful acestuia și am plasat șamanul în el aveam tot satul inamic în raza vrăjilor mele. Întrădeavăr, cu "earthquake" poți termina un nivel".

Ziua a treia

"La capitolul misiuni, jocul stă și



Dom'le, mai lipsește triul catifelat al buciului că să fie seară pe deal

bine și rău în același timp. Unele misiuni sunt absolut bestiale, se vede că sunt gândite cu grijă pentru că se disting clar puncte strategice care trebuie luate considerate. Mai sunt și misiunile "cu timp". O astfel de misiune, care părea la prima vedere imposibilă, și chiar era în condițiile în care era abordată fără cap, am terminat-o cu două vrăji plasate strategic.

(...)

Pe de altă parte sunt și o gramadă de misiuni mai puțin reușite, în care important este numărul unităților cu care ataci și nu capul pe care îl ai pe umeri.

După două, trei misiuni din astea fără gust, deja nu prea mai ai chef de Populous 3. Tentatia ca în final să-ți transformi toți țărani în soldați și să dai buluc în tabăra vecină e destul de mare. Iar șamanul adversar îți anihilează toată armata cu două fulgere trase "la întâlnire", în gloată... abator curat.

E vital să nu subestimezi importanța prezenței șamanului, undeva în ariergarda armatei, care să "dicteze" discret termenii în care se desfășoară lupta: mai un fulger, o tornadă în satul vecin (ca să îi găsești buimăciți) sau un stol de viespi necrutătoare (cu inamicii). Nu strică niciodată. Dar pentru asta trebuie mai puțin C&C și mai multă materie cenușie.

Extrem de importanți sunt și spionii, atât ai tăi cât... mai ales ai inamicului.

Acestea sunt misiunile care generează feeling-ul necesar. Și suficient".

Ziua a patra

"Iar a înfundat Fane țevile (cu lichid de răcire pentru reactor) cu niște dischete cu RPG-uri șovine și vechi de când lumea. Acum se



odihnește la galere. Permanent.

(...)

Engine-ul jocului este absolut meserias. Pornind de la ideea că pământul e rotund, producătorii au făcut un engine care să se comporte ca atare (de când aștept un Total Annihilation cu un concept identic!). Iar rezultatul se vede, și încă cum.

Nici nu se poate povesti feeling-ul pe care îl ai în momentul în care te uiți peste deal la baza vecină, aflată la linia orizontului, în semiintineric, sau când vezi trupele inamice cu coada ochiului, pentru o clipă, când se apropie în galop doi munți mai încolo...

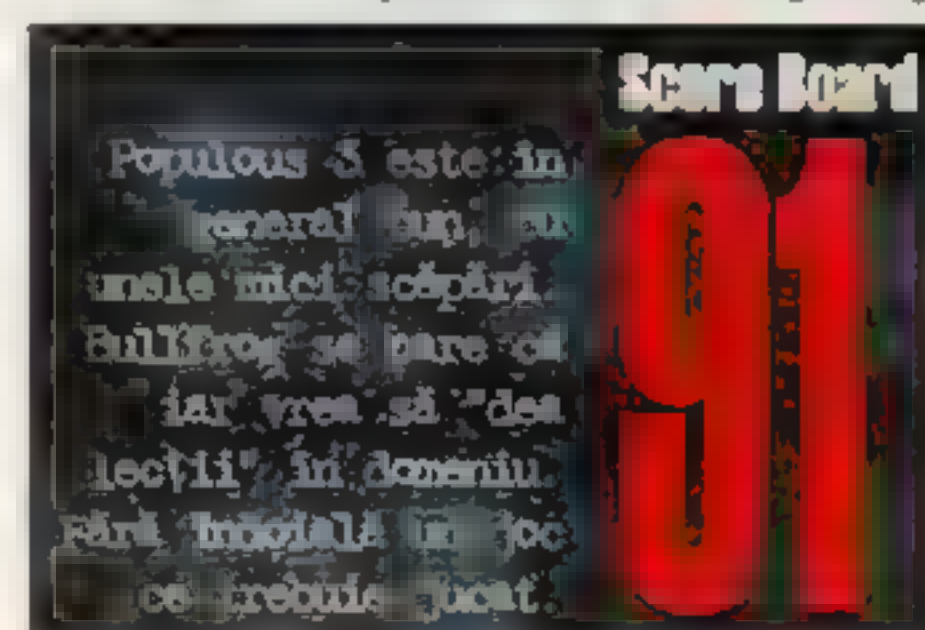
Dacă mai spun și faptul că terenul suportă modificări în timp real (a la Magic Carpet) înseamnă că am spus destul.

Și toate astea cu un engine 3D bine realizat.

(...)

Ar mai fi multe de povestit dar nu mai am spațiu pentru log-uri. În plus Paul a mai găsit un joculeț în arhivă. SimCity 3000 îi zice. "Ce? N-ai treabă? Ia... 20 de flotări!"

A consemnat
Capitanul Picant aka Johnny



Delta Force

instinctiv bagi
cornul în iarbă și cu
privirea ațintită în
noapte încerci să
deslușești siluetele.

Se pare că jocurile 1st person cu tematică militară au un mare succes la public în ultima vreme. Altfel nu se justifică boom-ul pe care această ramură specială a genului o are pe piață, boom reflectat în numărul din ce în ce mai mare de producători care lansează astfel de jocuri. Și nouă ne place din plin, se pare, acest gen de jocuri. Dar la încorporare nu bulucește nimeni...



u poate să existe ceva care să nu fi văzut un film oarecare cu Chuck Norris, dacă nu chiar filmul Delta Force (parcă erau mai multe dacă nu mă înșel...). Jocul Delta Force păstrează ideea filmului, aceea

a unei trupe de șoc formată dintr-o mână de oameni, porniți să infrunte singurei o hoardă de teroriști sau inamici ai statului (care?) de pretutindeni.

Dacă ai jucat Rainbow Six și ai fost încântat de acesta, atunci te asigur că vei fi absolut încântat și de Delta Force.

Delta Force utilizează un engine bazat pe tehnologia Voxel (cum era și normal, dat fiind faptul că Nova Logic a dezvoltat această tehnologie). Pentru mulți acest lucru va fi o veste proastă, datorită faptului că nu există nici o legătură între această tehnologie și mai bătrânele sisteme de poligoane mapate cu texturi, cu care acceleratoarele video se descurcă atât de bine. Asta înseamnă că degeaba ai două plăci Voodoo 2/SLI dacă nu ai un Pentium 2 jocul va rula destul de greu. Să nu înțelegi acum că Delta Force este destinat exclusiv celor cu Pentium 2, ci pur și simplu că nu vei putea juca acest joc decât în 320x240 pe un Pentium, 640x480 pe un K6-2 și 800x600 pe un Pentium 2. Și acest joc trebuie jucat cel puțin în 640x480, pentru că...

Novalogic nu a folosit tehnologia Voxel doar de ochi frumoși. Pur și simplu Delta Force este un joc care se caracterizează prin hărți foarte mari, atât de mari încât tehnologia cu poligoane nu se poate descurca onorabil. În plus, Voxel se potrivește ca o mânășă tipului de univers folosit: dealuri, "ierbuți, frunziși", etc. Asta schimbă

și modalitatea de abordare a misiunilor. Luneta nu mai este doar o modalitate de a acționa de la distanță și în siguranță, ci o necesitate pentru a supraviețui căci... "gloanțele nu se văd nu se aud și nu se pot evita" (vezi articolul Rainbow Six - nr. 12), și tot ca în Rainbow Six, conflictul deschis este teoretic imposibil pentru că un glonte mai norocos este suficient pentru a te face să reîncepi cu bucurie misiunea.

Spre deosebire de Rainbow Six, în jocul de față acțiunea se concentrează mai mult asupra personajului tău. Nu mai ai posibilitatea să gestionezi vre-o echipă sau grup de camarazi. Acesta apar în fiecare misiune fără ca tu să ai ceva de comentat în acest sens. Oricum, partea cea mai grea a misiunii îți revine ție, așa că acest aspect devine nesemnificativ. La fel se întâmplă și cu

planurile de acțiune, care vin prestabilite pentru fiecare misiune.

Există cinci capitale, în zone diferite (Peru, Indonesia, Uzbekistan, etc.) fiecare cu mai multe misiuni într-o succesiune logică (cinci - șapte pentru fiecare zonă).

De la a doua misiune ar trebui deja să folosești aceste planuri doar ca briefing pentru a afla exact ce, unde și de ce ai de făcut și nu CUM, pentru că, de obicei, nici o echipă de șoc nu intră într-o depresiune de exemplu, prin punctele cele mai susceptibile pentru o ambuscadă, trecători de tot soiul care oferă un avantaj semnificativ unui inamic aflat deasupra ta, într-un unghi greu de abordat. Și cam așa sunt definite traseele prestabilite.

În general se aplică ideea "un rus cu un kalașnikov în mână are întodeauna dreptate"... ăăă, de fapt cred că era "cu cât mai sus cu atât mai bine". Mă rog. Poate nu chiar pe coama dealului că nu ești la carnaval, să te vadă toată lumea în bătaia soarelui.

Relieful are o importanță vitală. Și trebuie folosit! E de preferat să te afli pe o zonă cu iarbă întunecată, sau printre copaci sau, în general, în locuri care te camuflează cu ușurință și nu pe teren plat, în picioare și cu walkman-ul pe urechi. Apropos, în Delta Force există trei poziții de stat (culcat, pe un genunchi, sau în picioare) și două de deplasare (normal și târâș). Nu are rost să va spun că de obicei, dacă stai în picioare, nu prea ești confundat cu un copac și astfel nu se pune problema să fii ignorat. Armele vin într-o varietate de forme, calibre și tipuri. Poate nu atât de variate pe cât ar trebui, totuși. Chiar acesta este un punct negativ al jocului. Bineînțeles că nu întodeauna armele prestabilite sunt cele mai bune pentru misiunea respectivă... știți voi.

Punctul absolut forte al jocului constă în diversitatea și ideile misiunilor. Practic nu există două misiuni identice. Dacă într-o misiune ai de lichidat o pseudo-bază plină de teroriști, în alta trebuie să detonezi o clădire de armament, după care te retragi în punctul de extragere și aștepti elicopterul. Îi vezi pe cei doi camarazi cum se apropie de poiană și brusc se fac una cu pământul cu armele ațintite spre poteca pe care ai venit, de unde se aud răcnete și zgomotul de arme al inamicilor care din diverse motive au scăpat cu viață, DIN CE ÎN CE MAI TARE! Și instinctiv bagi "cornul" în iarbă și cu privirea ațintită în noapte



În Delta Force misiunile de noapte au un gust aparte, pe care nu-l uiți niciodată, aflat undeva între un sentiment de real, și frustrare optică...

încerci să distingi primele siluete ale nemernicilor. Aștepti... aștepti... se aude elicopterul... dar vai, acesta face întâi un tur de recunoaștere și nu aterizează ca berbecul în necunoscut. Ești praf, cu nervii la pământ și când ești deja sigur că nu mai scapi și că deja teroriștii sunt la doi pași, aterizează în fine elicopterul și se termină misiunea...Uf!

În altă misiune trebuie să recuperezi nu știi ce planuri dintr-un cort dintr-o bază improvizată uitată de lume, dar strașnic păzită. E noapte. Acest lucru îți convine de minune: te înarmezi cu o mitralieră cu amortizor, un revolver asemenea și intri în misiune. Nu riști să faci prea mult târboi: padurea e plină de patrulare inamice, elicopterul te așteaptă după două dealuri și dacă se dă alarma și teroriștii deschid focul, elicopterul nu te va aștepta prea mult.

Ei ce ziceți? Vă spun eu: feeling dom'le! Adevărat! Și dacă joci pe un calculator bun pe care se mișcă bine în rezoluții mari, cu un sistem audio mai răsunător, eventual noaptea înainte de nu știi ce teză trebuie să ai grijă să nu uzi scaunul... :)

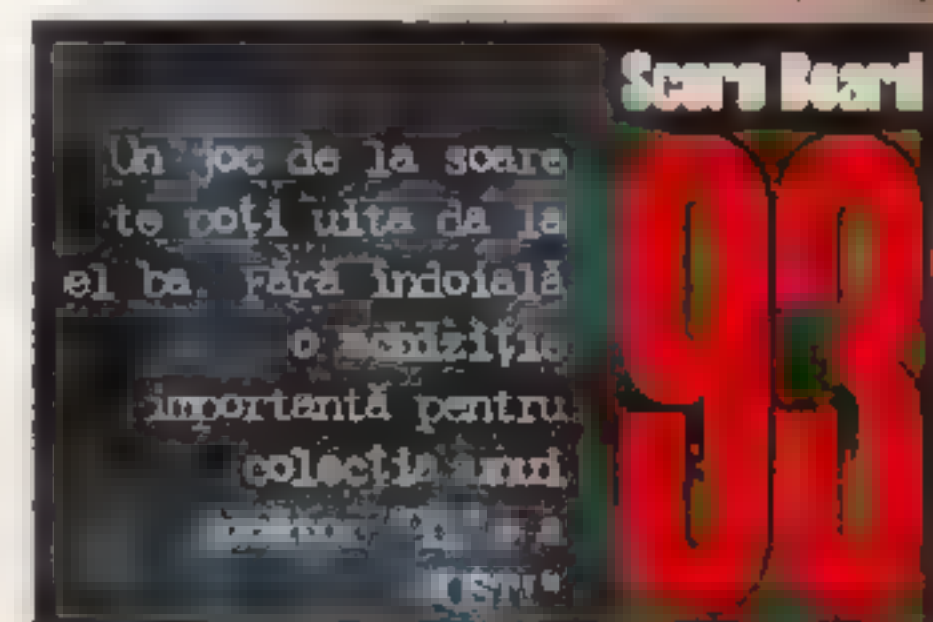
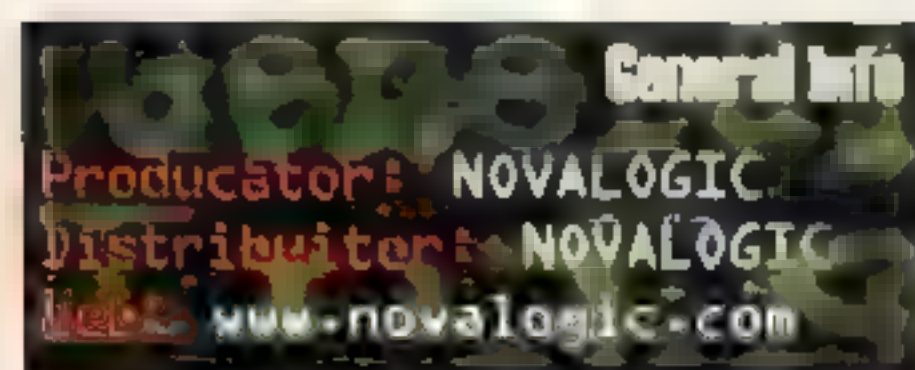
Delta Force nu stă deloc rău la capitolul multiplayer, de la "cooperativ" la "capture the flag" mai există încă patru moduri de joc pe LAN sau Internet. Am jucat mai mult cu Paul și am ajuns la această concluzie: sub alți parametri și sub alte forme, aceeași jucabilitate și feeling bestiale din multiplayer-ul de Rainbow Six. Clar?

"Joc de joc" aș spune în concluzie, dacă nu m-ar enerva termenul. Cu siguranță un joc care merită pe deplin jucat din capăt până în coadă... și chiar de mai multe ori. Am zis.

- Johnny



Din nefericire amicul de față a trecut pe plajurile veșnice ale vânătorilor... Nu-l vom urta niciodată.



...principiile de bază ale jocului sunt foarte asemănătoare cu cele specifice Civ-ului.

Alpha Centauri

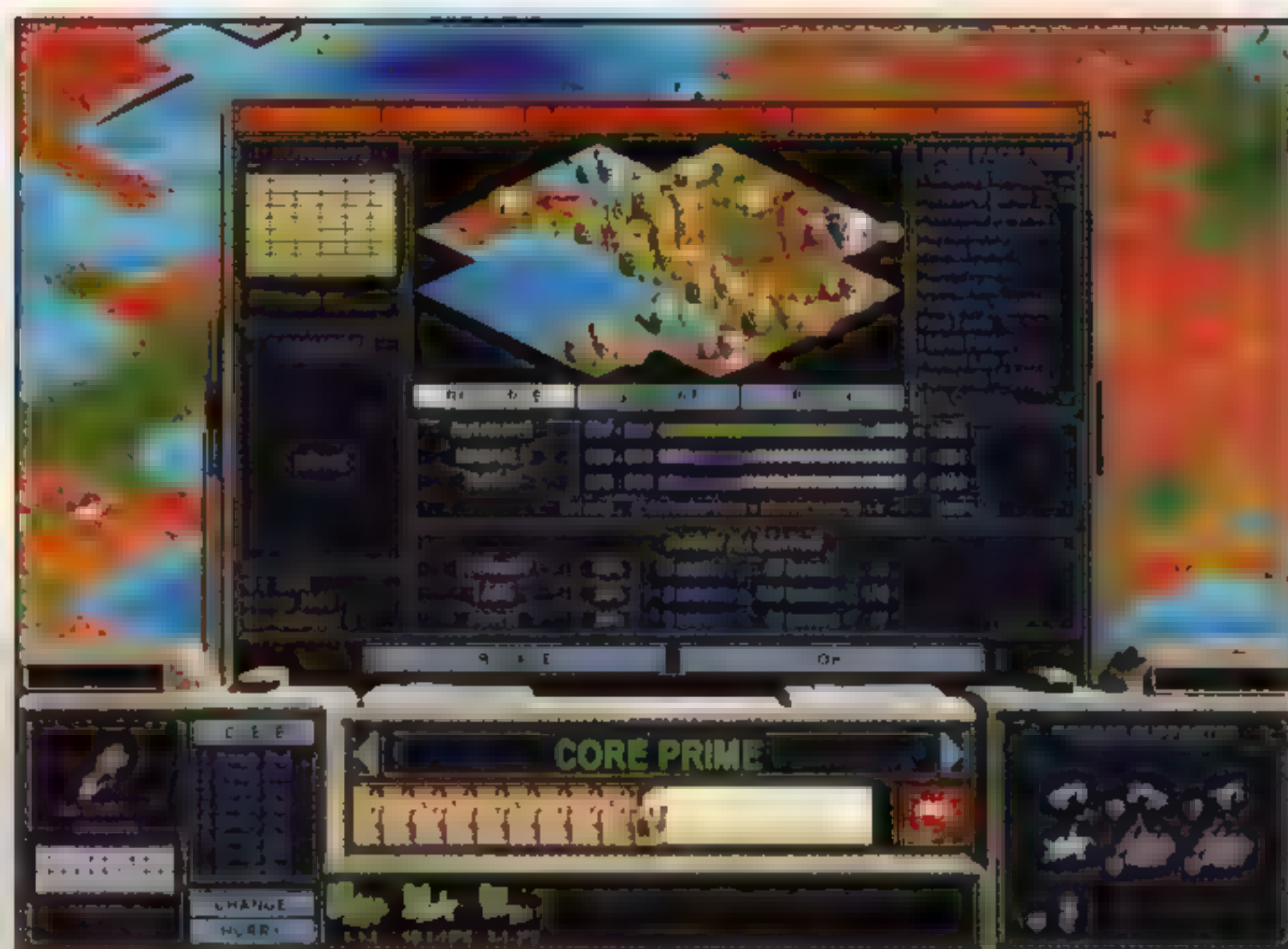
La început a fost cuvântul. Apoi, lumina. Firavul om al zorilor istoriei a început să urce scara timpului hotărât să-și facă cât mai mult loc pe planetă, să crească și să se înmulțească. Asta a însemnat nașterea și moartea unor popoare, apogeul și declinul imperiilor, mii de războaie, dar nu numai atât; a însemnat și secole de căutări și explorări, eșecuri și succese - sute de decese (n-am găsit altă rimă?). La un moment dat s-au mai liniștit lucrurile- s-a împărțit pământul (cam tot), s-au trasat granițe ceva mai stabile și lumea a purces mai adânc în căutări & explorări.



stfel că pe la mijlocul anilor 80, un anume joculeț pe numele lui Civilization a găsit mapamondul nepregătit și a făcut ravagii. Universul său, ideea de a

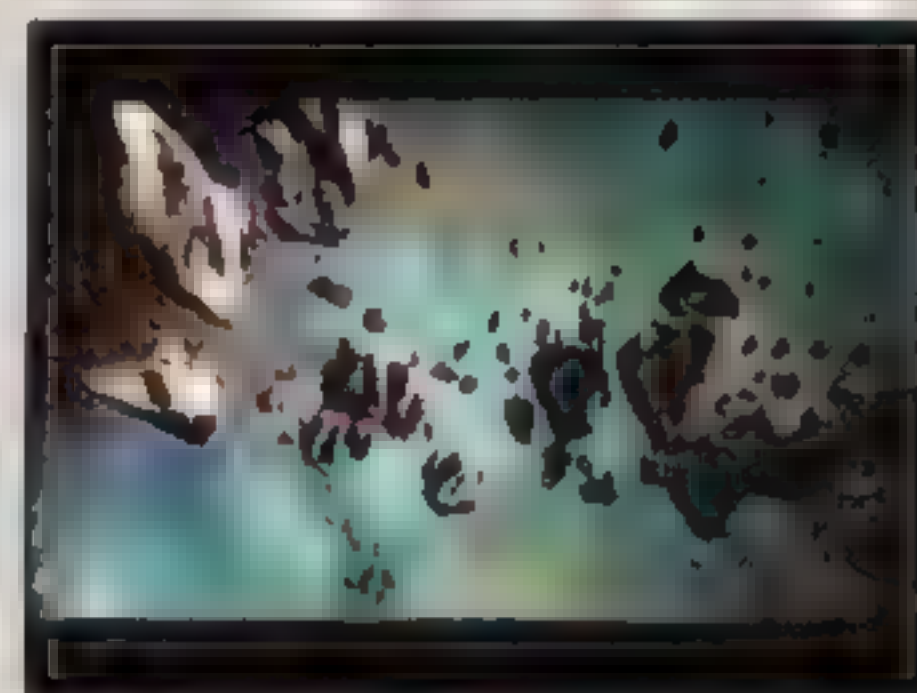
parcure istoria, de a conduce un popor pentru care ești Alfa și Omega, au ruinat viețile sociale ale multor oameni, ținându-i în fața monitoarelor. A fost realmente o maladie care se extindea de la o zi la alta și victimele nu se vindeau decât după ce terminau jocul (pe "Emperor") cu romanii, cu moldovenii, cu grecii, etc. Principalii responsabili de "efectul" Civilization au fost Sid Meier și Brian Reynolds, care peste ani, aveau să recidiveze cu "Alpha Centauri", continuând astfel epopeea virtuală a existenței umane. Acțiunea din AC începe cu o intrigă absolut grăitoare în ceea ce privește natura umană; căpitanul navei coloniale e asasinat și echipajul se scindează în șapte facțiuni, care mai de care mai convinsă că reprezintă viitorul la scară redusă. Imediat după ce căpitanul e dat uitării, toată lumea coboară pe suprafața planetei se apucă de înjghebat câte o gospodărie și, în paralel, de explorarea planetei.

Principiile de bază ale jocului sunt foarte asemănătoare cu cele specifice Civ-ului; s-au păstrat elemente ca explorare, cercetare, progres și bunăstare (management de resurse). Motivul ăsta al facțiunilor rivale care se luptă să colonizeze o planetă ostilă îl știți, poate, din Outpost și dacă v-a plăcut, aveți ocazia să-l întâlniți aici.



*Era o scenă violentă și sângeroasă așa
că am "ascuns-o" cu meniul ala
Bravele mele tanculețe,
pregătindu-se de asalt și, mai jos, viziunile
mele pacifiste.*

Mie, personal, mi-a plăcut, mai ales că partea cu tratative&stuff, adică diplomația, e bine reprezentată și e în deplină armonie cu managementul și tactica. Când am jucat, la început, am ales facțiunea pentru care pozează tipa aia tristă, Deirdre, alegere motivată probabil de firea mea ecologistă. Trebuie să vă spun că fiecare grupare are punctele ei forte și slabe; Surioara Miriam (Believers) are bonus la atac dar stă rău cu tehnologia, adeptii ei fiind dedicați Psaltirei și Paracliserului, trupele "colonelei" Santiago (Spartans) sânt redutabile dar economic "levitează", etc. Am încercat o abordare de genul "eu singur și restul lumii" și a ținut numai până la un moment dat când am rămas pe planetă numai eu și Credincioșii care aveau baze câtă



frunză și iarbă iar putere militară cam cât să mă cucerească de trei ori. Cu orgoliul zdrențe am început din nou și am tratat mai atent diplomația; am făcut tratate de prietenie și colaborare în dreapta și-n stânga oferind, bineînțeles, cât mai puțin și m-am ocupat în continuare de cercetare, ecologie și dezvoltare economică. Se înfiripase chiar o viață politică, în sensul că diplomația are o anumită dinamică, fiindcă periodic mă sunau până satelit un leader sau altul cu diverse propuneri&cereri pe care trebuia să le onorez sau să le resping foarte atent. Nu puteam să fiu prea radical cu o tipă cu nervii ciufuliți cum e Santiago pentru că era în stare reorienteze politica instantaneu spre "Vendetta". Cu Lal, pacifistul, îmi permiteam să fiu mai "inabordabil", acesta dedându-se foarte greu la violență. Paralel cu politica, un aspect foarte important e "designul societății" (sau dacă vreți, are o importanță gnostic tangențială); poți stabili o anumită orientare în direcția asta (stat fundamentalist, democratic, etc) și e de reținut că



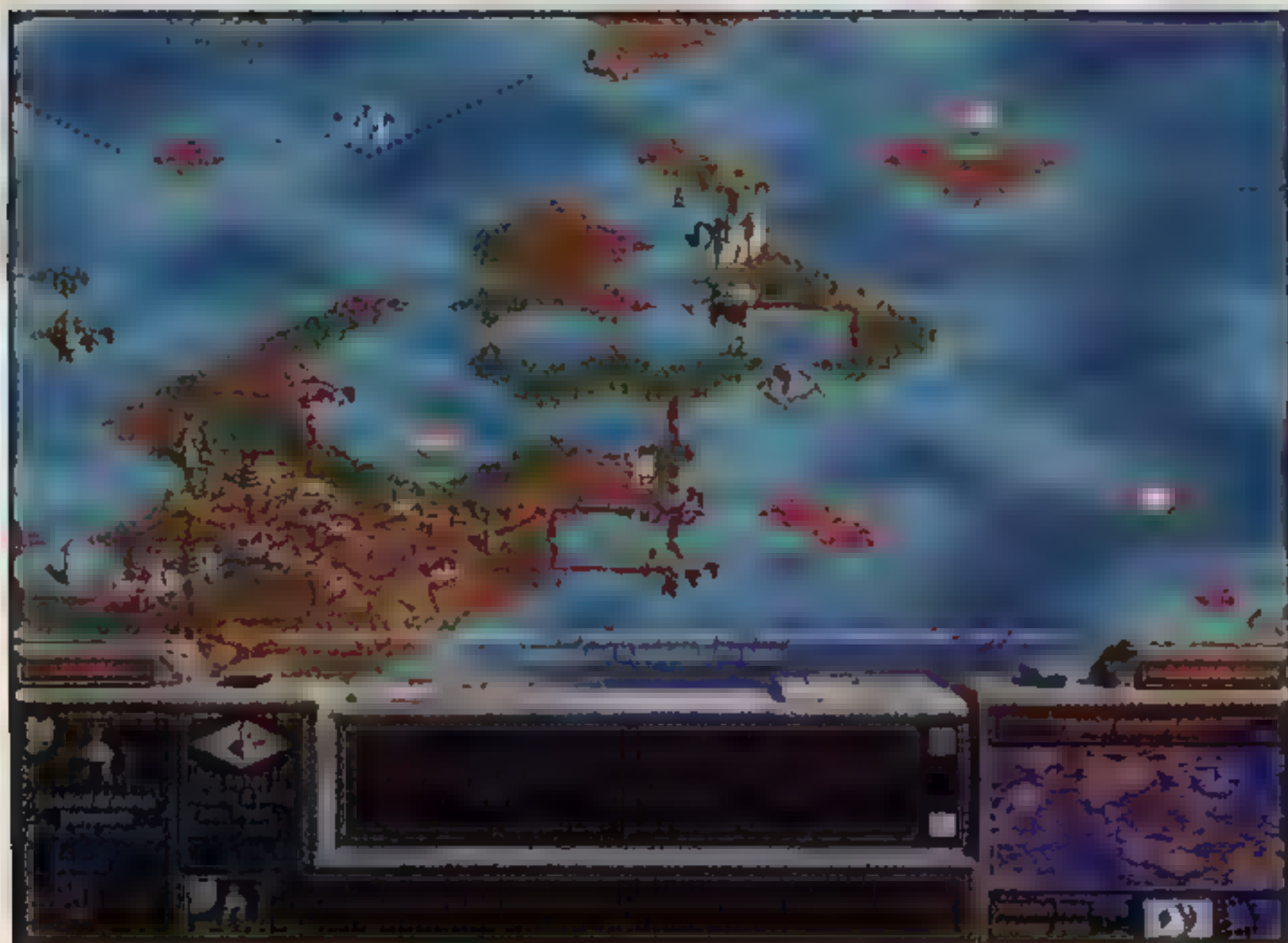
Da, interfața e realizată cu gust și mai e și odihnitoare pe deasupra. Meniurile sunt "fluente" și ți-e mai mare dragă să setezi una, alta

General Info
Produs de: Firaxis
Distribuit de: EA
Web: www.firaxis.com

Hardware Bench
Testat pe:
Pentium 233 MHz S3Tri064
*** merge
K6-2/333 MHz
***** excelent

influențele nu apar imediat, ci pe termen lung, cum e și normal. Mi-au plăcut mult diversele citate care apar pe parcurs, asortate la context, și care dau oarecare "greutate" acțiunii (Nietzsche & alții la fel). De altfel și interludiile sunt reușite și adaugă o aromă epică binevenită. Bine, treaba asta cu interludiile și citatele mă duce cu gândul la Frank Herbert și trilogia Pandorei, deci nu e neapărat originală, dar e de efect. Cei care ați citit respectiva trilogie veți fi siderați de niște asemănări; pe firul epic de care vorbeam mai sus veți întâlni o anume "Voce" care tare aduce cu "Avata" maestrului Herbert. Și "viermii mândirii" (mindworms în original; eng. mind=mândești? according to Afantana) vă vor purta cu gândul la "Tentaculele Nervoase" dar e OK, pentru că așa cum mi-au plăcut foarte mult cărțile maestrului, așa mi-a plăcut și universul din Alpha Centauri. Firea mea ecologistă n-a putut fi decât măgulită când am văzut că Planeta reacționează la atitudinea ta față de ea; vreau să spun că la un moment dat când terraformam cu abnegație, înlăturând fungus (fânul local), secând izvoare și clădind munți peste munți, ea, Planeta a început să-mi țină predici aplicate cu bogat conținut ideologic în materie de protecția mediului. Cum? Păi, fungusul apărea tot mai des, stricându-mi drumuri, mine și panouri solare, iar viermii gânditori - și mai ales cu puteri psionice - mă vizitau tot mai des și mai mulți. În alt scenariu am fost mai sensibil la suspinele Planetei, ba chiar am construit "Centauri Preserve" (un fel de Parcul Retezat) și... s-a simțit. Viermii mă ajutau într-un fel, adică atacau cu precădere pe ceilalți iar fungusul se ținea la distanță de puținele mele instalații.

Ceva bun și nou (relativ la Civilization) a fost introdus și anume customizarea unităților. Fructele cercetării științifice se materializează sub forma diferitelor tipuri de armuri, arme, sisteme de propulsie, dispozitive speciale. Poți îmbunătăți astfel unitățile propuse în urma revelațiilor tehnologice ale savanților tăi, adică se poate



După un timp, se dezlănțuie stihii planetei și oceanele cresc amenințător. Dacă știi pe ce planetă se mai preconizează asta, sună la 89 89 89 543 (cereți cu Suzi)



O versiune beta2 1 a bojdeucei din Humulești. Observați influențele brâncușiene și stilul gotic atât de gustat pe Centauri. Mai în spate e industria mea absolut nepoizantă

specifica în amănunt ce motor, ce armă, stealth sau nu, etc. În single player am avut ceva succes cu tactica asta bazată pe prototipuri, AI-ul nefiind prea ingenios la capitolul ăsta. Aveam la un moment dat arma PSI, specifică viermilor, și acum puteam să o montez pe diverse vehicule sau nave; așa că am pus bunătața pe un crucișător și vira ancora. Leader-ul împotriva căruia am trimis mineralierul respectiv, parcă Lal hippy-ul, a încetat subit să



mă mai contrazică în materie de ideologie colonialistică.

Gama de unități e destul de variată și dacă te dedai și la prototipuri, lista unităților va aduce mult cu un pomelnic de familie numeroasă.

Bazele pe care le construiești solicită atenție și dăruire susținută, așa încât de la un anume număr încolo, facilitatea "Governor" e absolut binevenită. Guvernatorii nu sunt totdeauna niște despoți luminați sau niște vizionari, comit și greșeli. Spre exemplu, unul dintre ei, care "rula" o bază amenințată de chinezul ăla ordonat (Hive), se dăruise construirii de creșe (!!).

În legătură cu AI-ul vreau să vă spun că e de bun simț, adică nu vă așteptați nici la un Polihroniade virtual "addicted to Alpha Centauri" dar nici la un AI pe care să-l zobești din prima. Oricum, sunt suficiente nivele de dificultate, deci nu veți ajunge prea repede la faza cu "Emperor", chiar dacă creșterea dificultății nu înseamnă neapărat creșterea sensibilă a AI-ului.

Un alt punct tare al jocului cred că e grafica și sunetul. Ambele denotă un bun gust rar întâlnit, chiar dacă e vorba de o tematică SF; nu m-am simțit "izbit" de ceva specific interfețelor ăloră încărcate cu tot felul de briz-brizuri inutile și obositoare. Se poate vorbi chiar de o anumită sobrietate bine dozată care contribuie la feelingul jocului. Sunetul e inspirat, vocile "alterate electronice" și dacă vi se pare prea încărcată acustica puteți customiza sunetele și circumstanțele lor.

Editorul de scenarii e foarte bine realizat, totul poate fi modificat în amănunt: reguli, locații de start, hartă, nivelul forțelor de eroziune (!), condiții de victorie, etc. Maniacii care nu vor fi satisfăcuți de hărțile

"de-a gata" își vor putea descătușa creativitatea, creând hărți provocatoare și intrigante ce vor fi premiate la concursul de "topografie aplicată cu temă gnoseologică dată" - Universitatea "Alexandru Bacșiliu", mai 1999.

Jucabilitatea nu va dezamăgi fanii legendarului Civ, decât poate, sub aspectul timpului relativ scurt cât durază jocul (cam până în 2600). Feelingul de stăpân absolut care împarte indicații și îndrumări la toată lumea, competiția acerbă cu celelalte grupări (evaluările se fac la fiecare început de tur) au ca rezultat o jucabilitate foarte bună, care atestă pentru Alpha Centauri titlul de urmaș al vajnicului Civilization.

Despre multiplayer pot să vă spun că e un real furnizor de plăceri și are toate șansele de a deveni înclăstarea preferată la întâlnirile intelectuale cu prietenii.

Oameni buni, am jucat Civilization (deja seria) cu toții (sau aproape toți) și când l-am terminat am cugetat cu tristețe la momentul "cine-știe-când-sau-dacă" când va apare o continuare a poveștii. Iată, minunea s-a produs, e la nivelul așteptărilor și chiar peste, e la o atingere de mână (eng. relativ: "fingertips") - Alpha Centauri poate pătrunde-n viața voastră luminându-vă sufletele, cu o dulce provocare dătătoare de insomnii. N-ar fi păcat să o ignorați?

- Blom



"Scenariul reia
acțiunea imediat de
unde a lăsat-o
Starcraft-ul
trecut."

Brood War

Starcraftul a fost și mai este un joc bun, excelent, popular, blizzardian, având în consecință o groază de motive de a se executa un expansion-pack pe seama lui. Acesta ar trebui să aducă niște chestii noi pe care le vom diseca și mânca împreună în următorul articol.

Noi unități: Protos

CORSAIR: este o navă micuță/ drăguță care poate ieși pe poarta fabicii deândă că ai construit Stargate-ul și care trage air-to-air foarte slabuț. Avantajele încep să se ițească abia când i se cercetează special abilities-urile. Ceea ce mi-a plăcut e disruption web-ul, un fel câmp șmecher care imobilizează toate atacurile pe o rază de vreo patru "pătratele" și cu care merită să tragi în buncăre, "photon cannoane" și alte șmecherii de apărare. În misiuni, CPU-ul e destul de prost ca să o ia în freză în mod repetat cu trucul respectiv. În rețea n-ar fi bine să vă bazați pe faptul că n-o va masacra cu unitățile mobile înainte să apucați să vedeți la față prima tură. Pe de altă parte să nu rămâneți surprinși dacă scrolând aiurea prin hartă și lăsând baza în seama clădirilor defensive, la întoarcere o s-o găsiți cel puțin mai mică, în cazul fencit în care o s-o mai găsiți.

DARK ARHON: acum, lucrând mână-n mână cu Dark Templari, poți să-i construiești ca pe orice trupete amărât și, dispunând de "cloaking" din naștere și nelimitat, pot face mare prapăd prin jur dacă nu-i surprinde vreun observer. În plus mai au și prostul obicei ca, atunci când îi aduni câte doi să se transforme într-o măgăoaie ciudată pe nume Dark Archon. Asta poate să dea cu Feedback, care stoarce toată mana dintr-o unitate adversă plus alăta viață câta mana i-ai luat. După diferite cercetări îi mai reușesc un Mind Control, ce fură o unitate de la adversar, dar care îi seacă momentan scutul și un Maelstorm, care înțepenește unitățile organice. Cred că e o unitate destul de folositoare pentru cei care au memorie ca să rețină toate shortcut-urile. Din păcate mie îmi place să abuzez de alte metode.

General Info

Produs de: BLIZZARD
Distribuitor: CENDANT
Web: www.blizzard.com

Hardware Bench

Testat pe:
Pentium 266 MHz
33Mhz
Windows 95
***** Excellent

Începem dur de tot, cu unitățile. În primul rând există șase tipuri noi de unități, câte două pentru fiecare specie, ca să nu se supere nimeni, plus niște posibile upgrade-uri pe alocuri în regunile de deal și de munte. Despre ce știe să facă fiecare vă rog să analizați casetele anexate din stânga, dreapta, sau unde se hotărăște Johnny să le așeze.

Scenariul

Scenariul reia acțiunea imediat de unde a lăsat-o Starcraft-ul trecut, invârtindu-se mai mult în jurul venirii flotei Directoratului Terran și acțiunilor de față zvăpăiată, îmbujorată și rebelă ale lui Kerrigan. După cum știți sau nu știți terranii pe care i-ați comandat în Starcraft-ul original nu erau nicidecum inhabitanții demni de încredere ai planetei noastre, ci niște coloniști amărâți plecați aiurea prin spațiu în căutarea unei vieți mai bune. Așa că Pământul în cauză se gândește ce bine ar fi să le trimită o flotă în cărcă, măcar ca să le mai rețeze din pretențiile de monarhie. În colțul opus, în fustiță roșie se află Kerrigan, fetița construită de Overmindul tuturor zergilor din gene umane încercând să aducă trupele la ordine după moartea Overmindului respectiv și să mai caștească din inamicii ei tradiționali. Ca o consecință directă:

a) în prima campanie Protosul se chinuie împreună cu Dark Templarii până acum renegați să-și extragă planeta natală de sub ruine și să-i croiască pe zergi cât se poate pe celălalte planete aflate în posesie; b) în a doua campanie Terranii flotei victorioase a Pământului sunt decise să-i cocoșeze pe coloniștii care au avut nefericita idee să se declare monarhie și, ocazional, să-i mai țină



Tipa e doțoriță și pare mai pretenoasă decât...Dreapta:...indivizi de aici

la distanță pe zergii năbădăioși care aveau prostul obicei să nu facă diferența între republici și monarhii; c) în a treia campanie Kerrigan e extrem de preocupată să-i eviscereze pe doi dintre colegii cerebrați care au dezertat cu armate cu tot și-i băntuie gândul să înființeze un nou Overmind. Una peste alta scenariul e bun, dă linie epică jocului atât cât trebuie. Ca să nu mai vorbesc de coolness-ul filmului din introducere.

Misiunile

Vorbind de campanii, unitățile respective nu vin ele singure, ci au ca suport psihologic aproximativ opt misiuni pentru fiecare specie. Designul misiunilor e cel cu care v-a obișnuit primul Starcraft, bine gândite ca trupe, topografie, dinamică, obiective, subiective și ce mai doriți dumneavoastră. Desigur, fiind vorba de un expansion-pack, poți construi de la început cam ce



vrei tu, dar se cuvine precizat că trebuie să fi jucat ceva Starcraftul și să ai un mare grad de familiaritate cu ce se întâmplă pe ecran dacă vrei să treci de primele misiuni. În Starcraft unul din lucrurile reușite a fost diferențierea clară și echilibrarea unităților și aici se cere să știi foarte bine ce face fiecare. Cât despre cele noi, ele sunt integrate foarte bine în campanie și parcă nu se simte că sunt așa puține. Ca bonus pentru aspectul estetic sunt prezente câteva peisaje noi, dintre care sufletul meu de român născut poet l-a remarcat în mod deosebit pe cel de iarnă.

Multiplayer

Pe domeniul multiplayer-ului sunt prezente o mulțime frumoasă de hărți, nici geniale, dar în nici un caz plictisitoare.

Ca o concluzie se poate spun că Brood War continuă linia trasată de Starcraft, fără noutăți spectaculoase, dar oferind necesara felie în plus dintr-un tort care ne-a plăcut (ciudat, după o noapte de nesomn, ce metafore îmi circulă prin minte).

- CZ

Unități noi Terran

MEDIC: e cam ce lipsea taberei de față ca să-și poată repara și oamenii nu numai unitățile motorizate. Pe scurt, are destul de multă inițialivă, energie din posesie și nu strică să lași unul, doi prin preajma trupetilor, chiar în cadrul acestui buget de austeritate. Ca abilități de cercelat ar fi Restoration, care îi scoate diversele apărări (b)loase de pe unități (lockdown, de exemplu) și Oplic Flare, care-i orberște pe cei care s-au uitat în direcția respectivă. Ceea ce e important e că asta îi scoate și din ipostaza de observator. Pe scurt e de neînlocuit prin misiunile unde ai de protejat pe careva.

VALKYRIE: sunt zburătoare și trag numai în aer cu niște rachete cu rază mare per explozie. Amură mare. Efective în apărarea aenară.

Unități noi Zerg

LURKER: se obține din pașnica hydraiști, după ce ai un Lair și l-ai cercelat. Ca mai toate unitățile zerge nezburlătoare se poate îngropa numai că, odată îngropat, scoate la suprafață o serie de jepi, cu care le găurește tăpile celor din zonă. E destul de nepăcău să-și ai ca adversar prin preajmă fără vreun observer. Și e destul de plăcut când face altceva greșeaia asta.

DEVOURER: se obține din mutalisk, zboară are armură zăpăcă și dă cu Corozive Venom, care încetinește rapiditatea mișcării unităților aeriene și le face mai sensibile la tirul akora Over.

Score Board

Continuă în mod
plăcut uscat epopeea
începută de
original, dar fără
să se străduiască să
înoveze prea mult.

90

Dethkarz

"Un joc cu un principiu simplu și o realizare tehnică chiar foarte bună"

"Hit the road, Jack!" zice cântecul. Și la o adică, într-o mașină dotată corespunzător, dacă în loc să lovesc drumul la figurat, îl lovesc pe ăla din față la propriu, ce? Poate să zică cineva că se pierde din farmec?

Tehnologia se schimbă, ideile rămân. Dethkarz este, ca idee, un Death Rally făcut arcade-sim și transportat pe axa timpului în viitor ca de ani buni. Vă aduceți aminte de Death Rally, făcut de Apogee. Un arcade simpatic cu mașinuțe bondoace, trasee scurte, acțiunea privită de sus și banii în prim plan. Ehe, și în Death Rally situația era încă mai complicată. Trebuia să strângi bani și să-ți cumperi o mașină mai bună, arme sau upgrade-uri. Trebuia să fii econom, adică.

Dethkarz este mai simplu din punctul ăsta de vedere. Mașinile devin disponibile nu în limita bugetului, ci pe măsură ce completezi cursele. Armele nu le cumperi, ci ai de la început un laser sau un tun cu plasmă - alegere - iar rachetele, minele și celelalte bazaconii le culegi în timpul cursei sub formă de biligonguțe colorate presărate pe pistă.

Bleah! vor spune unii. Păi ce ne plăcea la Death Rally era tocmai fărâma asta de strategie și zgârcenie generată de lipsa banilor. Că în jocuri de-astea, vorba aia, banii n-aduc fericirea, dar aduc în mod

sigur nefericirea colegului de carosabil. Într-adevăr, în Dethkarz lipsește capacitatea asta, chiar așa mică, de a-ți customiza mașina și finanțele, balanța fiind însă echilibrată de halca zdravănă de acțiune pusă de producători în rețetă.

Ziceam mai sus că e un arcade-sim. Poți să privești lucrurile din

spatele mașinii sau din interior. Ce e mai important este că de oriunde privești, lucrurile arată mai mult decât foarte bine. Designerii traseelor chiar au ceva în cap. Platforme suspendate, tunele de sticlă colorată straniu, pasarele dubioase, trambuline, curbe "pe perete", se găsesc de toate. Ce e mai puțin plăcut, este că nu sunt multe trasee, există practic vreo patru teme principale - zăpadă, lavă... etc. - fiecare temă având câte trei trasee, de lungimi diferite. Adică puține lucruri de văzut.

Mașinile sunt împărțite pe clase. Ah, și ce nume au clasele astea. "Platinum" e unul banal, dacă vreți să știți. Fiecare mașină are anumite caracteristici - viteză, manevrabilitate, armură și putere de foc - care nu pot fi schimbate. Odată



Traseele sunt încărcate și au acel atribut mult râvnit de "eye-candy". Mai pe românește, îți încântă ochiul. *Trasee:* Mai din mașină, mai din afară, mai pe pistă, mai pe lângă pistă.

mașina aleasă, intri pe circuit - obligatoriu iei startul de pe ultima poziție - și începe cursa.

Cursa înseamnă că tragi cât poți de tare în ăia din față și te chinui să nu sari cu mașina de pe pistă, care e suspendată undeva în văzduh. Când "dai pe lângă" ești teleportat înapoi pe traseu fără să-ți rupi gâtul și fără să pierzi mult timp însă apare o urâtă senzație de "neîmplinire".

Dacă lupți îndeajuns de aprig, se mai întâmplă să dai un inamic cu roțile în sus definitiv, adică să-l scoți din cursă. Asta nu se întâmplă foarte des, și nu este o metodă de a câștiga cursa ca în Carmageddon. Să o încasezi zdravăn și se întâmplă mult mai des ție, mai ales atunci când depășești un pâlce de adversari furioși care încep să-și descarce nervii în spatele tău.

Power-up-urile de care vorbeam sunt în principal arme - rachete. Există vreo trei tipuri, mai puternice sau mai ghidate. În plus se găsește pe traseu "sănătate" sau "energie", cum vreți să-i spuneți, un "turbo" și vreo încă trei chestii... invulnerabilitate temporară, ceva care ajută la aderență etc. Ce e mai important este că nu poți avea la tine decât un power-up la un moment dat. Îl folosești când crezi de cuviință, însă atâta timp cât îl păstrezi nefolosit, altul nu poți să culegi, așa că zgârcenia nu e o strategie bună. Iar dacă joci în rețea (mere și așa, natural) lucrurile devin chiar și mai importante.

Senzație de viteză... hm. Este și nu prea. Este când privești jocul din mașină, de fapt de la nivelul asfaltului, caz în care nu prea mai poți să conduci cine știe ce. Dacă te uiți la joc din afara mașinii, controlezi totul mult mai bine, dar



dispare o bucată de farmec.

Una peste alta, un joc cu un principiu simplu și o realizare tehnică chiar foarte bună. Acțiune are, grafică are, îi mai trebuia, vorba ceea, aruncător de flăcări și votul meu îl avea pe de-a-ntregul. Așa însă, am fost ceva mai moderat.

- Bugs

Modul de selectare a mașinilor nu necesită cine știe ce cunoștințe avansate sau atenție deosebită. E un fel de setare a dificultății pusă sub altă formă



General Info
Produs de: BEAM SOFTWARE
Distribuit de: GT Int.
Web: www.activision.com

Hardware Bench
 Testat pe:
 Configuration: 375 MHz
 Monitor: 30" II 6M
 Windows 98 DirectX 9.0
 ***** excelent

Score Board
 Dacă jocul ar fi
 avut o miză în
 trasee ca să te
 montasol serios,
 scorul ar fi fost
 altul. Vrei "fun"
 așa în gol? Poți
 adăuga vreo 5 puncte

80

"dacă este, este și
dacă nu e, nu e și
asta numai pentru că
n-are de unde să fie"

Motoracer 2

ATENȚIE!!!

Un grup de cercetători americani (hehe) au constatat că folosirea PC-ului peste limita normală duce la schizofrenie! Așadar este recomandat ca după fiecare jumătate de sfert de oră de joc să vă relaxați cel puțin de trei ori timpul pe care l-ați petrecut în fata calculatorului și să beți câte un pahar cu lapte ca antidot pentru radiațiile emenate de monitor



acă acest articol a văzut lumina tiparului înseamnă că și computerul meu a rezistat dezlănțuirii mele nervoase în clipa în care mi-a aparut (pentru a cincea oară "Illegal operation" în

misiunea nr. 7 din Descent Freespace.

Prin urmare sunt extrem de îngrozitor de foarte nervos și colac peste pupaza mai trebuie să scriu și de Motoracers2. Cer scuze celor de la "Delphine" pentru ca jocul lor m-a prins supărat și o sa fiu extrem de îngrozitor de foarte exigent cu el. Așadar îi dau forja!

Capitolul 1: criza nervoasă 1

Primul Motoracers a fost fără îndoială cel mai supărat arcade-racing cu motociclete la data când a apărut. Aducea într-un fel farmecul consolelor pe PC. Mie nu mi-a plăcut jocul ăla. L-am urât! L-am urât pe toți! Io am zis asta? Scuze, reformulez. Mi-a plăcut. Da, dom'le... Sau "scos" baietii de la Delphine cu primul Motoracers cât se poate de frumos, așa că trebuia odată și-odată să ne pomenim cu un "sequel" al acestuia.

Fiind nou, este evident că a știut să profite de accelerarea 3D,

de unde a rezultat o grafică foarte... acceptabila (sunt exigent). În rest, ai la dispoziție 34 (treispatru) de trasee pe care riști să mori de plictiseala concurând cu AI-ul (care e zero barat) sau să mori din aceleași motive cot la

cot cu alții în multiplayer (LAN, Internet, etc) O chestie inedită ar fi posibilitatea de a juca splitscreen, 4 (p-a-t-r-u) pe același calculator. Dintre ăștia patru, nu mai puțin de 3 pot juca la aceeași tastatură. Ca să nu se spună că Delphine nu are ambiție.

Cele rele să se adune

Ce mă bucur că sunt însă și "câteva" aspecte neplăcute... În primul rând decorul este complet static. Nu poți interacționa cu el în nici un fel. Că nu te poți abate de la



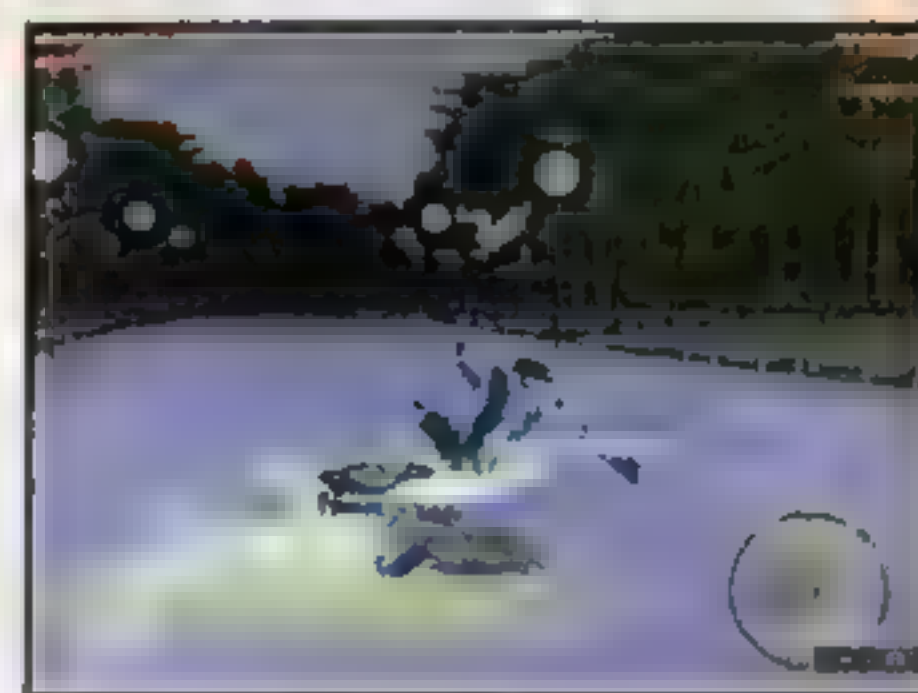
Petele de lumină lăsate de laruni pe asfalt sunt penibile. Aia care a avut ideea, era tare obosit în seara aia. Ultima figură în dansul călușarilor din nordul Canadei: salt întins de pe motor, dublu șurub întors și dat cu capul de asfalt la simplu și sincron.

traseu e destul de normal într-un arcade-racing, dar ca să ieși în decor îți trebuie ambiție multă și uite, asta nu mai e atât de ok. Nu... mă mir.

Alta chestie extrem de "ingenioasă" și complet lipsită de feeling este posibilitatea de a conduce noaptea cu sau fără precipitații. Spun că e lipsită de feeling pentru că iluminarea - în timp real sau ireal să fi fost, numai să fi arătat bine - este inexistentă și pentru a minimaliza "impactul" pe care-l are asupra jucatorului pata de culoare galbenă (care se vrea lumina), băieții de la Delphine s-au gândit ca ar fi foarte bine să "ilumineze" traseele noaptea. Așa pur și simplu. Deci practic condusul pe timp de noapte a ieșit un ghiveci. Farul nu-ți folosește la nimic, e un fel de zi mai neagra și cu o pată galbenă pe-acolo.

Cu vremea nu-i mare diferență. Traseul nu se modifica de la precipitații și nici nu arată prea bine. Măcar lasă urme motocicleta pe nisip, tot e ceva. O chestie care arată bine de tot este efectul de ceață. Chestia și mai bună este că ceața asta ultra-arătoasă se găsește din belșug peste tot - voodoo e de vină, sireacul, cum știe el să-ncețoseze totul. Adică să nu te miri dacă e ceață și-n tunel.

În general la arcade-uri senzația de viteză este totul. Aici nu pot să neg că jocul stă bine. Stă foarte bine... DAR (de ce trebuie să fie un "dar" tot timpul?) parca sună motorul cam aiurea. Nu spun că sunetele sunt prost realizate, dar parcă nu sună motorul cum ar trebui să sune la 190 MPH.



În concluzie - Criza 2

"Dacă este, este și dacă nu e, nu e și asta numai pentru că n-are de unde să fie..." spunea un mare filozof bulgar ("spunea", pentru ca a murit) err... îmi scapă numele. Concluzia în cazul de față ar fi că nu prea e de peste 8.

Ah, ce nervi am. Încă o criza și clachez. Nu mai fac față încă unei crize, nuuu!

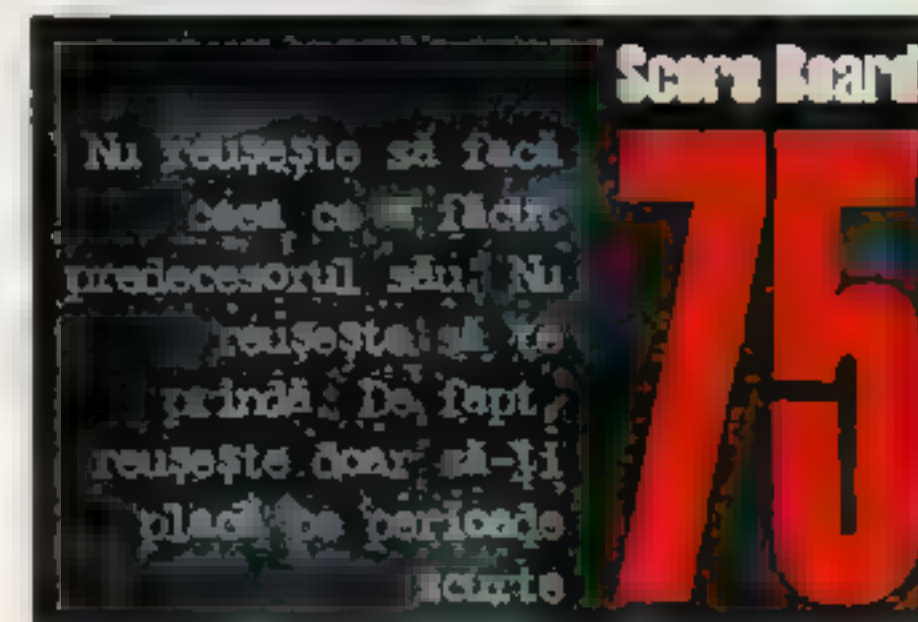
De grafica am vorbit ??

Primele simptome ale bolii l-au dat gata pe bravul nostru colaborator și prin urmare articolul a ramas neterminat...

- Alex
zis (mai nou) Schizo



Oh, mama!!! Am dat
(restul lipsește)



Powerslide

...iar designer-ii
și-au făcut doar
jumătate din normă"

Powerslide e un joc cu mașini. Atât și aproape nimic în plus. Arme nu sunt. Nu tragi în nimeni ca în Dethkarz. Formulă, raliu șmecher, ceva... configurări, management, ioc. E cu mașini, adică... e cu mașini. Te dai cu o mașină rea prin natură și-atât. Mai mai să nu știu cum să încep articolul. Noroc că mi-am amintit de o zicală din bătrâni care spune: dacă nu poți să-i convingi, zăpăcește-i.



ă v-am zăpăcit nu sunt convins. La urma urmei nu vreau să rămâneți cumva cu impresia greșită că jocul în cauză e vreo prostie. În nici un caz. Producătorii au pus la punct un engine grafic

destul de performant, dacă nu cumva foarte bun. Asta înseamnă că cel puțin ai ce admira la grafică și mișcare.

Acum, ce faci în rest e mai complicat de explicat, pentru simplul motiv că prea ai ce să explici. Conduci diferite mașini prin diferite zone. Mașinile sunt așa... genul sălbatic, dacă vreți. Mai robuste, mai de teren și mai din viitor. Niște roți babane puse pe un șasiu nervos și pe alocuri grosolan, totul acoperit cu o vopsea ce sugerează ciurul și dărmonul prin care a trecut mașina. Adică uzura. În Powerslide nu mergi cu viteză. Mergi mult mai agale și derapezi încontinuu. Jocul a fost clar gândit ca un un raliu și nu ca o cursă de viteză. Problema e că a fost așa de tare gândit ca un raliu încât derapezi la orice curbă, cât de mică. Asta e de natură să genereze un farmec după un timp, pentru că te străduiești să te obișnuiești cu derapajul controlat și încerci să-l folosești și tot așa, simți la un moment dat că te agiți, că șofezi, chit că dai din două taste nici măcar mari și late. Dincolo de asta însă, simți la un moment dat nevoia să mai schimbi modelul. Adică bine, derapajul e frumos, dar chiar nu se poate fără?

Ih, păi până acum nu sună prea promițător. Mergi încet, derapezi enervant de încontinuu și mai ce?



Un arcade-racing e musai să aibă niște mașini cățărându-se măcar un pic pe pereți. O pistă circulară în care stăpânirea derapajului face diferența între învingătorii șmecheri și învinșii fraieri.

Aici intervine partea de realizare grafică, sonoră și tehnică. Adică farmecul generat de realizare. Știi cum e când trebuie să-ți faci lecțiile. O porcărie. Ei, dar dacă ai un stilou nou sau un pix șmecher luat de la tata din geantă? Parcă îți vine să scrii mai frumos, parcă simți nevoia să notezi ceva, la o adică, nici lecțiile nu mai par așa anoste. Așa e și în Powerslide ("slide" e ceva cu lunecus învârtecuș, nu?). Îți place cum arată grafica și cum se aude motorul mașinii. Îți place cum se mișcă roțile aceleiași mașini și cum cazi de fiecare dată în "picioare" atunci când te dai peste cap. Asta se întâmplă pentru că așa au vrut părinții jocului. Mașina ta e un fel de Hopa-Mitică pe patru roți. Nu "se există" să rămâi cu burta în sus precum un gândac. De fiecare dată,



bolidul ți se rostogolește cuminte până ajunge în poziția firească. Bun. Deci ce e rău și ce e bine? E bine ce am zis la paragraful anterior. E rău că nu prea ai un challenge deosebit și te cam plictisește să mergi la viteză mică alunecând ca pe gheață în toate părțile. La o adică nici faptul că "mai sunt trasee de văzut" nu te împinge mai departe. Se întâmplă să mai dai drumul la joc doar pentru că îți place cum se mișcă, cum se vede și cum se aude. Nici nu e prea important să câștigi cursa sau să te califici în următoarea etapă ca să vezi ce mai e nou.

Și uite, ca să termin odată îi dau lui - jocului - scorul și vouă, un sfat. Ba nu, mai bine vă propun o problemă: cum se cheamă jocul cu mașini, făcut de o echipă în care programatorii au știut ce fac, sunetiștii la fel, graficienii asemenea, iar designerii și-au făcut doar jumătate din normă? Ei, și dacă asta e prea grea, răspundeți la următoarea cimitură: "brânză bună-n burdof de câine, ghici Powerslide ce-i".

- Bugs



Cursă în peisaj deșertic. Peisajul arată bine, însă este - fără să încapă la mijloc prea mult subiectivism - cam gol și, ca o consecință, cam fără gust

General Info
Producător: Acclaim
Distribuitor: Acclaim
Web: www.acclaim.com

Hardware Bench
Testat pe:
Celeron/375 MHz
Monster3D II 6M
Windows 98 directx 6.0
***** - excelent

Score Board
Puncte, de dat cu
mașina după mizeria
după ce mizeria e
ne, simți că începi
să te plictisești și
nu vrei să te culci
că doar mai bini 6
și nici 10 de ani.

"Dacă tragem linie și facem socoteala, FIFA 99 nu este un joc rău"

FIFA 99

Electronic Arts a înnebunit! Într-un an au scos trei jocuri de fotbal și asta fără să schimbe engine-ul (sau au schimbat vreo doua trei linii și alea neesențiale)!



ând am văzut Fifa 97 am fost foarte bucuroși. Era primul fotbal adevărat pe care l-am jucat: grafică bună, engine meseriaș, pe scurt un joc extrataraplatinos. După-aia a apărut

Fifa 98. Tare, engine îmbunătățit, suport 3Dfx etc. World Cup 98 hm... e campionatu' mondial, toată lumea fierbe, nu ai cum să dai greș. Au mai schimbat ei acolo componența grupelor, au mai fixat ceva bug-uri și gata - mai ia omului ceva verzișori. Ce mai, să tot faci afaceri! Ei și acum ce s-au gândit ei? Hai să-i mai luăm țaranului încă câțiva parai dacă tot merge treaba. Zis și făcut: Fifa 99. Același "everlasting" engine, câteva moduri de joc în plus, o preluare pe piept și cam atât.

Acum eu nu vreau să fiu Ghiță contra; cu toate că nu-mi place politica lor, jocul mi se pare bun și l-am jucat foarte mult.

Din punct de vedere grafic avem același suport 3Dfx, efecte de schimbare a condițiilor meteorologice, posibilitatea de ales între zi și noapte. Din păcate la fel ca și la predecesorii condițiile atmosferice nu au alt efect decât cel vizual.

Sunetul este și el neschimbat. Hai mă, că puteau îmbunătăți măcar comentariul, care este la fel de plictisitor și de enervant.



Pentru că faza e snoasă, vom face un comentariu pe măsură. Astfel, puteți asista la "liniștea dinaintea furtunii", peșaj întâlnit des în meciurile de fotbal, indiferent cât sunt de virtuale

Și nu cred că pentru englezi, americani sau ce-or mai fi ei, este cu mult mai altfel.

E, acum că tot i-am înjurat să trecem și la părțile bune. Jocul vine cu obișnuitul Friendly, un Quick Game pe care îl folosești dacă nu ai chef să te plimbi prin toate meniurile, clasicul Friendly Game, Training-ul și două inovații - Golden Goal și European Dream League. Prima inovație cred că nu are nevoie de nici o explicație, iar cea de-a doua este un campionat al celor mai bune echipe europene, cupă care se joacă pe sistemul Cupei Campionilor Europeni.

Un punct în plus este faptul că poți să customizezi foarte multe lucruri în joc. Există un Edit Team unde poți să-ți faci echipa dorită și un Edit Player în care poți să-ți faci



jucători pentru aceasta. Deasemenea poți să-ți faci propria ligă sau propria cupă în care să pui numai echipele care-ți plac ție, iar pe cele care te calcă pe nervi să le ții pe afară și să le dai cu tifla.

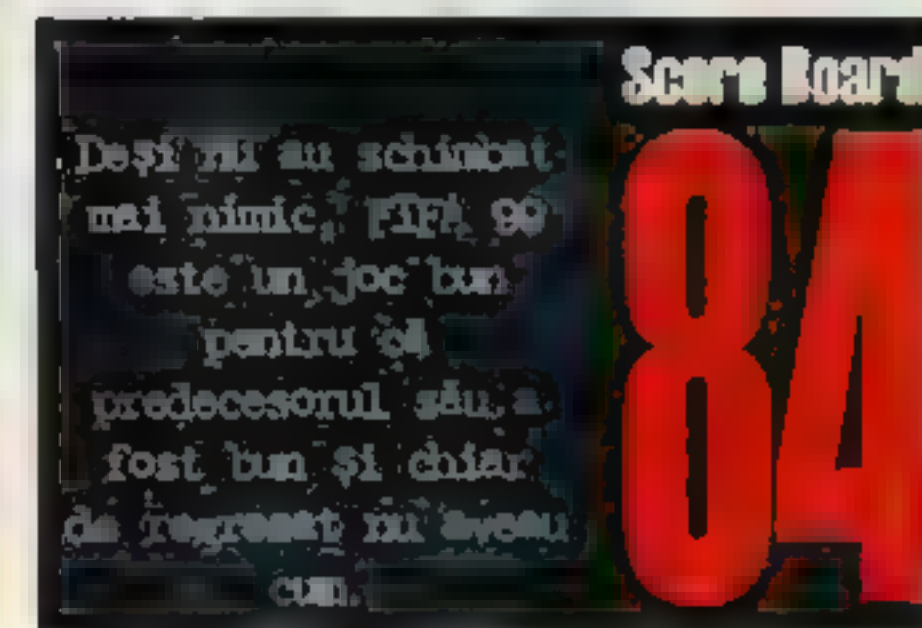
Cea mai atractivă parte a jocului, multiplayer-ul, nu a fost lăsat nici de data asta de o parte. FIFA 99 suportă modem, rețea locală și legătură serială. Nu prea am avut ocazia să joc multiplayer cu mai mult de un amic dar am vorbit cu Răzvan și s-ar putea ca în viitorul apropiat (sau mai puțin apropiat să avem), pe lângă server de Quake, Quake2, și un server de Fifa 99. Dă Doamne!

Dacă tragem linie și facem socoteala, Fifa 99 nu este un joc rău și dacă vrei să joci un World Cup cu echipele aduse la zi și cu modificările pe care le-am menționat mai sus, Fifa 99 este jocul de care ai nevoie. Dacă însă nu te interesează echipele (ceea ce nu cred că este cazul) poți să rămâi fără nici o remușcare la World Cup 99. Nu pierzi aproape nimic.

- Max



Cineva spunea că "Fotbalul e un joc de gentilemani, jucat de vagabonzi, iar rugby-ul e un joc de vagabonzi, jucat de gentilemani" Astăzi, prima parte



NBA 99

Ei bine, EA-ul nu a dat-o în bară, dar se poate spune că mai au ceva-ceva până să facă "baschetul perfect".

Baschetul este sportul meu preferat. NBA-ul este, toată lumea ar trebui să știe, cel mai puternic campionat de baschet din lume și pe lângă asta cel care generează unul dintre cele mai fastuoase spectacole din lume. Așa că făurirea acestui articol mi-a căzut în cărcă nu fără o anumită bucurie.

Electronic Arts este o companie care se axează îndeosebi pe producția de jocuri sportive, dar după ce s-au înhăitat cu Bullfrog-ul, Maxis-ul, Origin-ul și, mai de curând, cu Westwood-ul nu se mai poate vorbi de o mărginire la capitolul sportiv. Cu toate astea EA-ul ne-a obișnuit cu sporturi și multă vreme de aici înainte voi asocia numele EA cu liderul producătorilor de sporturi pe calculator. Astfel că, deși există mai multe jocuri de baschet produse de diferite firme, m-am oprit la NBA Live 99.

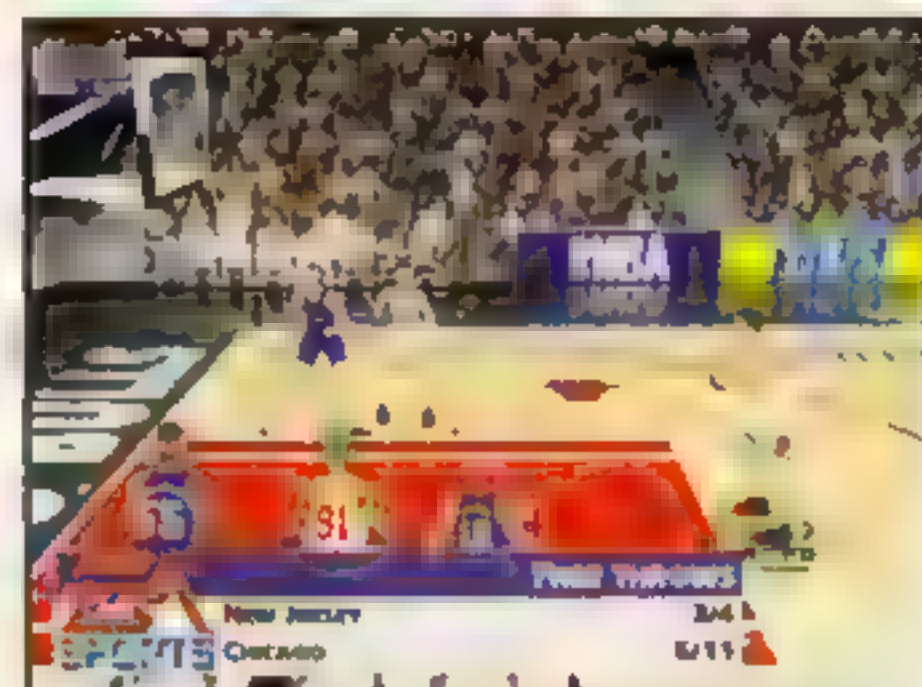
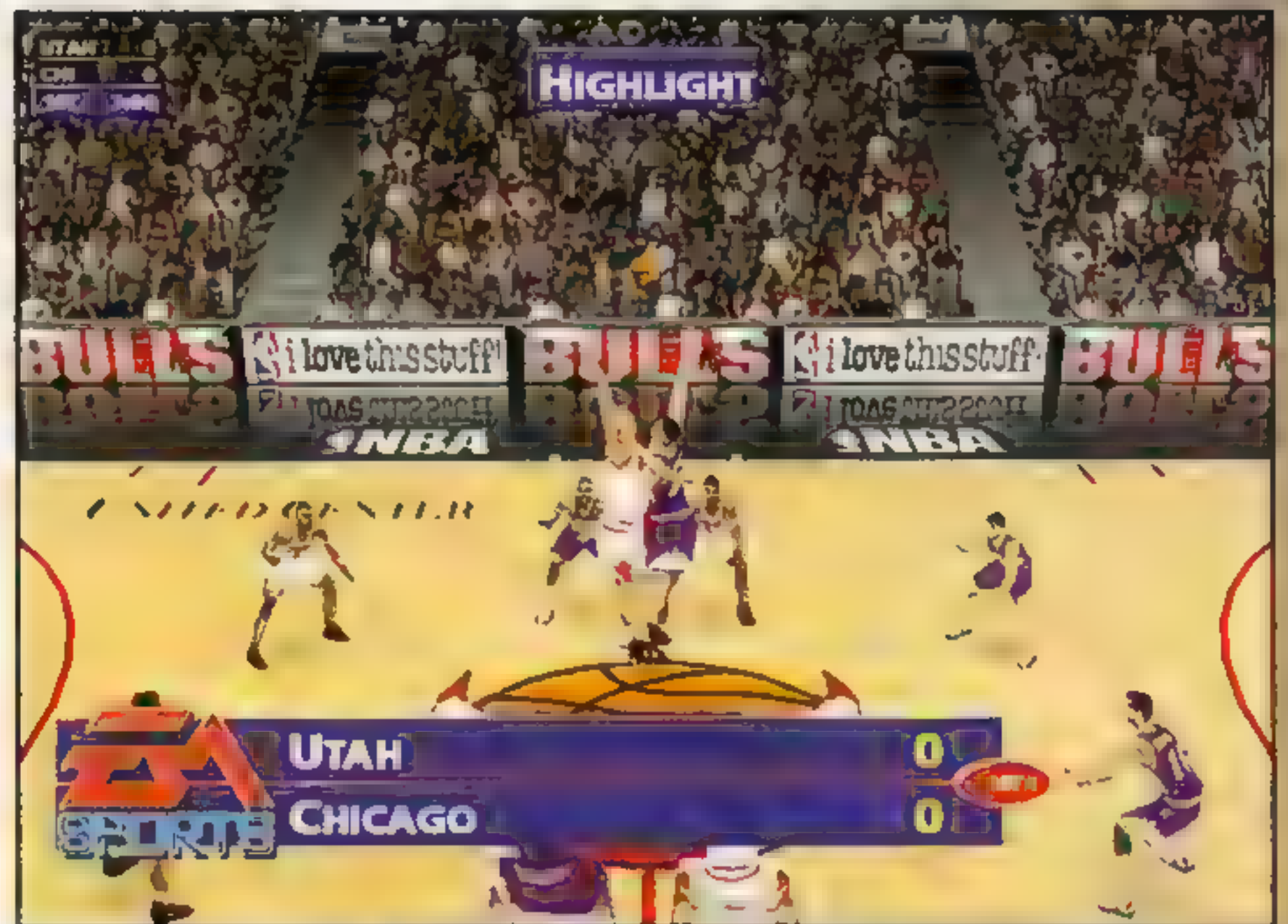
Jocul în cauză este continuarea unei serii destul de îndelungate de simulatoare de baschet și de asta m-am așteptat la foarte multe lucruri. Vedeți, dacă ai succes mult timp, jucătorii nu te mai iartă dacă o dai în bară. Ei bine, EA-ul nu a dat-o în bară, dar se poate spune că mai au ceva-ceva până să facă "baschetul perfect".

NBA 99 are o grafică bine pusă la punct, marea inovație adusă fiind faptul că fețele jucătorilor seamănă bine cu cele ale originalelor. Asta dă foarte bine aducându-i un plus enorm la feeling. Corpurile

baschetbaliștilor nu sunt foarte bine realizate dar ele respectă proporțiile din realitate astfel că Harper este ca un pitic pe lângă Mutombo sau Shaq și asta mai dă o bliă albă. Deasemenea un baschetbalist mai mic este mai mobil și astfel mai rapid decât mastodontii mai sus amintiți. Din păcate la capitolul grafică, cei de la EA nu au umblat la aspectul deplorabil al tribunelor și în special al spectatorilor care sunt și de data asta niște bitmap-uri

penibile ce se mișcă la stânga și la dreapta și care dau din mâini ca niște automate de dirijat circulația. Tot la minusuri trebuie trecut faptul că între mâini și mingea nu există un contact real și asta se poate vedea foarte clar la reluări; nici jucătorii nu se ating între ei nici chiar în timpul faulturilor. Este adevărat că până acum nici un joc nu a atins acest nivel al detaliului, dar oricum nu este foarte plăcut și avem tot dreptul să așteptăm. Podeaua este făcută frumos, lucitoare, în ea se oglindesc reclamele de pe margini, lumina reflectoarelor și umbra jucătorilor, umbră care este destul de realistă. Voodoo să trăiască și să oglindească!

Sunetul este acceptabil, comentatorul decent, deși un pic repetitiv și prin asta devine anost,



dar oricum dacă simți că te plictisești poți să-i zici să tacă. Și el nu se supără. De ce oare? Când vine vorba de gameplay, NBA Live 99 oferă mai multe opțiuni din care să tot alegi. Da' nu prea multă ce-i mult strică. Poți să dai drumu' la un amical care se numește cam ca mai în toate jocurile de baschet, Exhibition, s-o "pu" de un Season la care poți să hotărăști din câte meciuri este alcătuit (și prin asta durată lui). În caz că n-ai chef de un sezon întreg poți să joci numai Playoff-ul care se desfășoară exact ca în realitate (mă refer la reguli). Mai poți să participi la un concurs de aruncări de trei puncte care în realitate se practică în preludiul All Star Game-ului și să te antrenezi.

Ai, deasemenea, posibilitatea de a seta nivelul de dificultate. Sunt patru grade de dificultate, începând cu rookie și terminând cu super-star. Când joci pe primul nivel de dificultate este destul de ușor, dar dacă joci pe super-star treaba devine mai aproape de realitate și deși este mai frustrant este și mai

Cuba!
Stânga: Concursul de aruncări de trei puncte
Stânga jos: Rodman își schimbă culoarea de la meci la meci.

recompensant.

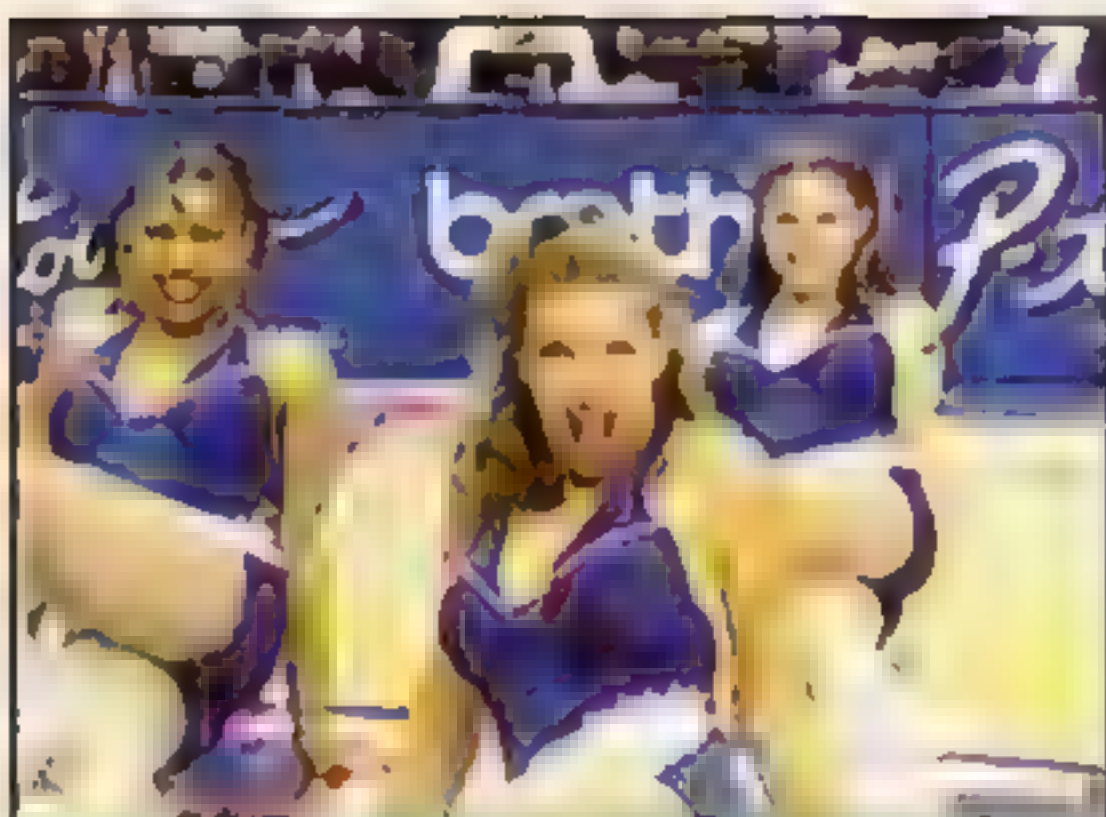
Ceea ce mărește foarte mult gameplay-ul este faptul că după ce s-a terminat un sezon poți să începi un altul, să faci transferuri între sezoane. Sunt tare curios să văd ce se întâmplă după ce voi juca, să zicem vreo zece sezoane și ăștia or să îmbătrânească.

Din punct de vedere al interfeței, jocul are foarte multe butoane -șase pentru atac și șase pentru apărare - dar care se pot suprapune, astfel că butoanele au o anumită funcție în prima fază și o alta în cea de-a doua. Măcar atât.

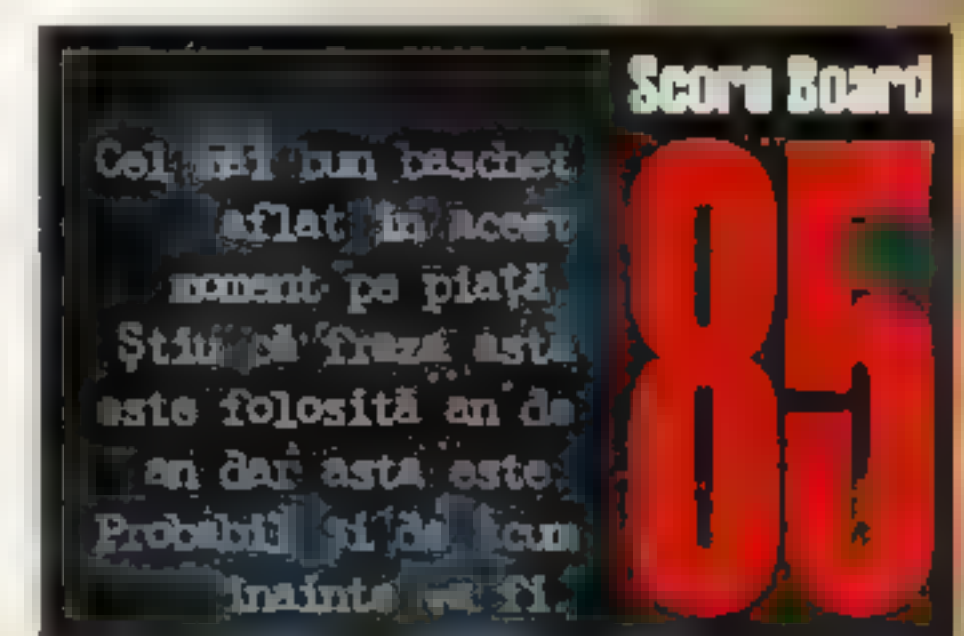
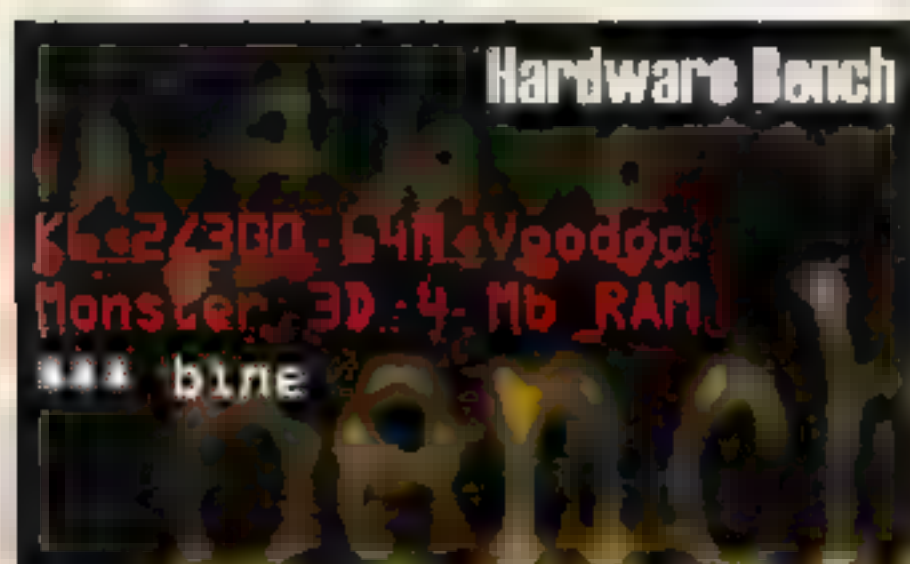
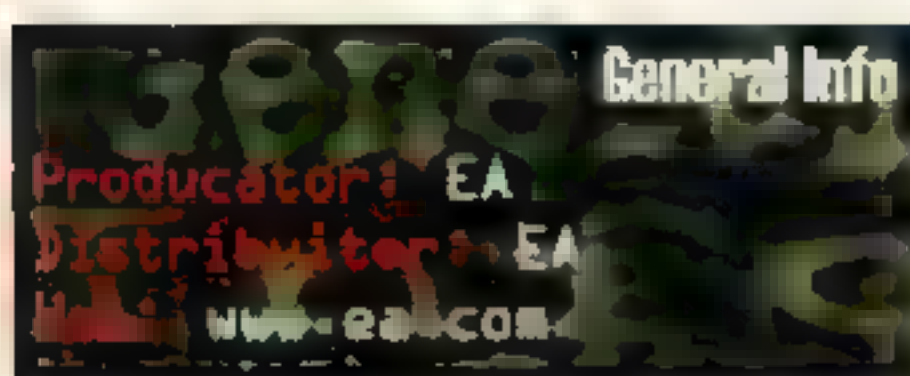
Ceea ce nu-mi place este faptul că deși ne situăm în NBA, cel mai tare campionat al lumii, nu am văzut prea multă tactică și nici faze foarte spectaculoase din partea calculatorului. În afară de ceva pase și slam dunk-uri n-am zărit un blocaj sau un alley-up acolo.

Una peste alta NBA Live 99 este cel mai bun baschet pe piață la ora actuală - măcar aici EA Sports a îmbunătățit semnificativ lucrurile, spre deosebire de "cazul FIFA" - și cu toate minusurile enumerate merită să-l ai dacă ești un iubitor al jocului cu mingea rotundă, de piele, portocalie și pe care scrie, dacă-i bună, Spalding.

- Max



Frumos tare NBA-ul ăsta!



"Baldur's Gate are
fiecare din elemente
realizate magistral
și bine cizelate..."

Baldur's Gate

Dacă nu înțelegeți ceva
din articolul următor
este fie din cauza
terminologiei din
Advanced Dungeons &
Dragons, fie din cauza
datei și orei înaintate
la care s-a scris
articolul.



Baldur's Gate e RPG
și e făcut de
BioWare, cei cu
BioForge-ul, în
colaborare cu
Black Isle, fosta
divizie care se
ocupa de jocurile
de gen pentru
Interplay. Scopul
lui principal a fost
să transpună cât mai fidel universul
"pen&paper RPG"-ului Advanced
Dungeons&Dragons, al firmei TSR.
Asta se referă la creerea
personajelor, reguli de luptă, vrăji -
totul, în cel mai mic amănunt. Este
interesant să vezi un joc atât de
comformat acestui protobunic al
RPG-urilor de calculator.

PERSONAJELE ȘI DEZVOLTAREA LOR BIOPSINUSCINCULTURALĂ

Primul șoc: editarea
personajului.

- Nouă clase diferite, începând
cu luptător, paladin, trecând prin
bard și hoț, terminând cu vrăjitor și
preot, la care se adaugă opt
specializări pentru vrăjitor, plus
posibilitatea unei combianării
claselor de bază: druid/luptător,
vrăjitor/hoț etc.

- Specializări în opt tipuri de
arme (arcuri, săbii scurte sau lungi,
topoare etc).

- Șase rase de locuitori ai
respectivelor țărâmur.

- Nouă conduite morale
declarate, megând de la
angelic de bun până la
afurisit de rău.

Pe lângă toate acestea,
cu mai mic impact asupra
evoluției jocului, se poate
alege aspectul, sexul și
vocea caracterului personal.

Numărul mare de
posibilități pe care ți-l oferă
editarea personajului n-ar
conta de loc dacă acestea
nu ar modifica aproape
nimic în desfășurarea
ulterioară a acțiunii. Și aici
intervine marea artă.

Fiecare opțiune, în
domeniul clasei, rasei sau moralei,
este clar reliefată față de celelalte,
aducând cu sine avantaje și limitări
specifice. De exemplu ca elf dispui
din start de imunitate împotriva
unor vrăji, dar nu poți deveni
paladin, bard sau druid, ca
luptător/magician nu poți realiza
nici o vrajă dacă porți armură și tot
așa. Per total apare un anume
echilibru care să permită jucătorului
să aleagă un personaj care să se
potrivească tipului lui de joc, dar să
nu facă nici o combinație de
caracteristici exagerat superioară
alteia.

Este posibil să te însoțească în



Alo, domnu' Huge Spider, ce dați așa?
Că acum scot sabia la dumneavoastră
Scenă animată de luptă, exact
înaintea morții

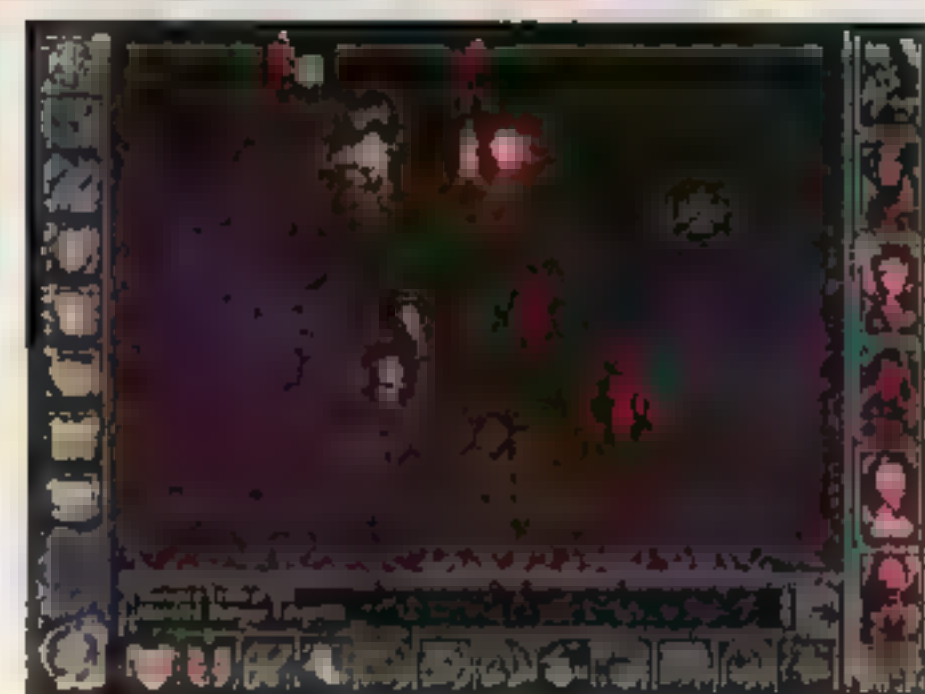
calătorie maximum cinci pesonaje,
dar care pot fi schimbate la dorință,
orașele fiind populate cu numeroși
amatori de aventură dornici să te
urmeze în questurile tale. Cu toate
astea te cam doare sufletul să
renunți la vechii amici, pentru că
dezvoltarea personajelor făcându-se
foarte lent, din cauza numărului
mare de puncte necesar obținerii
unui nivel de experiență.

Deranjant este faptul că la
atingerea unui nou nivel, conform
regulamentului din Advanced
Dungeons&Dragons, calculatorul
dă cu zarul pentru a afla câte puncte
să-ți adauge la rezistență și dacă vei
primi sau nu ceva pentru creșterea
skill-urilor. Așa că, dacă ești
ambitios salvezi și încarci până ori
ai noroc ori te lași păgubaș.

Ceea ce mi-a plăcut în schimb e
că e poți căpăta puncte de
experiență nu numai în urma
uciderii de monștrii sau rezolvării
unui quest, ci și în urma unor
decizii care le iei în cursul acțiunii.
De exemplu întâlnești pe un pod doi
troli care-ți dau de ales între a-i
omorâ sau a te dona o anumită
sumă. Dacă te târguiești un pic cu
ei, suma se poate reduce la jumătate
și tu primești 200 de puncte de
experiență. Ce-i drept, nu am avut
curiozitatea să văd câtă experiență
primești dacă le-o tragi.

SCENARIUL ȘI CE CAUȚI TU ACOLO

Scenariul sună cam așa: ești un
orfan crescut de un fel de unchi
bătrân și binevoitor, dar la un
moment dat, unchiul esste în mod
brutal făcut franjuri în cursul unei
călătorii pe care o făcea cu tine. Se
pare că moartea lui e în mod direct
legată de o scrisoare primită de la



unul dintre prietenii săi și în mod
indirect de noua stranie calitate a
fierului din regiune de a deveni
sfârâncios. Așa ca n-ai încotro și
pornești în lume pentru a rezolva
misterul.

Elementele pe care se pune
accent în caderul jocului sunt
explorarea, lupta și dezvoltarea
personajelor, în cadrul quest-urilor
pe care le ai de îndeplinit pentru
diverse persoane.

Din când în când curgerea
acțiunii e întrerupă de scure
momente lirice în care cu o voce
foarte sumbră ți se povestesc
diverse lucruri de știut despre ceea
ce tocmai ai făcut sau urmează să
faci în continuare. Gândite, probabil,
să înlocuiască fragmentele citite de
Dungeon Master în paper RPG-uri,
acestea dau un plus de dramatism
peregrinărilor tale. Din nefericire,
orientați probabil foarte mult spre
AD&D, au neglijat să dea aceeași
"greutate" și desfășurării acțiunii
propriu-zise, iar dacă o să face-ți o
comparație cu Final Fantasy VII
unde aproape fiecare nouă locație
aduce un element nou/ inedit
poveștii inițiale, o să înțelegeți ce vă
spun. Dar și fără a fi Final Fantasy,
scenariul reușește să justifice din
plin desfășurarea jocului.

UNIVERSUL ȘI CUM ARATĂ EL

Universul este, în primul rând,
foarte vast. Iar când zic vast, vreau
să spun, întradevăr, MARE. Orașe,
cetăți, "dungeoane" întinse pe mai



Harta nu conține încă toate așezările din joc, din motive
tehnice și se mai continuă cam un ecran în sus





Obiectele aruncate prin peisaj au o formă recunoscutibilă, permițându-ți să deosebești lucrurile importante de cele care atârna greu și costă puțin

multe niveluri, fortărețe, nici una mai mică de vreo 8x8 ecrane. Orașele sunt îndeajuns de populate ca să fie credibile și fiecare locuitor are, pregătute vreo frază sau două de conversație, ca să nu pară că umple locul degeaba. În orașe se găesc, pe lângă casele poporenilor, diversele clădiri necesare periplului tău, vâzătorii de arme, de poțiuni, vrăji și alta servicii. Dacă mai adăugăm și pădurile prin care le parcurgi în drumul de la o așezare la alta se obține o arie de desfășurare a acțiunii respectabilă.

Grafica, mai ales pe plăcile video capabile, este foarte amănunțită și migălită. Într-un cuvânt arată bine, încântă ochiul mai mult decât ce au făcut alții până acum. Aspectul personajelor se schimbă realist, ca și în Diablo, în funcție de echipamentul pe care îl au. Arhitectura clădirilor a fost și ea avută în atenție, designer-ii nemulțumindu-se doar cu un acoperiș și patru pereți.

LUPTA

După cum vă spuneam mai sus, lupta este unul din elementele principale ale jocului. Marea majoritate a obiectelor întâlnite sunt poțiuni, arme, armuri cu funcții exclusiv beligerante. Și sunt o grămadă, fiecare cu caracteristicile lor personale și cu o explicație amănunțită legată de coadă. De și numai Luptătorii pot folosi cele mai multe arme, există pentru fiecare clasă câte un ciomag acu care să se avânte în luptă. Vrăjitorii au la dispoziție 54 vrăji, iar preoții 40, cu efecte variate, dar majoritatea tot pentru luptă sunt dizainate.

Lupta în sine se dă sub formă de ture simultane, dar acestea nu au rol decât de a măsura durata unei acțiuni. De exemplu, o lovitură cu o sabie ușoară durează o tură și vei lovi înaintea unui adversar care "castează" o varajă cu durata de o tură și jumătate, ajungându-se tot un fel de timp real.

Pentru a nu pierde controlul luptei, cu cei șase eroi făcând exact ce nu vei tu pe ecran, există posibilitatea pauzării jocului și distribuirii de ordine pentru fiecare

În parte

Interfața este foarte prietenoasă, permițând un foarte bun control asupra evenimentelor.

Ceea ce e deranjant este că fiecare lovitură sau reușită a unei vrăji se face prin datul cu zarul, după regulile din Advanced Dungeons & Dragons. Poți să fi cât de șmecher vrei, dacă ai dat cu zarul necorespunzător, degeaba. Desigur, dacă ai un personaj bun cifra necesară ca să lovești cu succes adversarul este mai mică. Dar se poate des întâmpla foarte des ca adversarul să aivă "noroc la zar" și ca să mori să nu e nevoie decât să faci un pas după colț, totul reducându-se la un lung șir reîncercări succesive și plictisitoare ale jocului.

ENGINE ȘI TEHNOLOGIE

Engine-ul destul de capabil dacă ține o așa grafică pe ecran, dar are, mai ales pe configurațiile mai slabe, niște "gânuiri" destul de nesoale și crash-uri ocazionale. În concluzie ar fi fost bun, dar peste un an, doi...

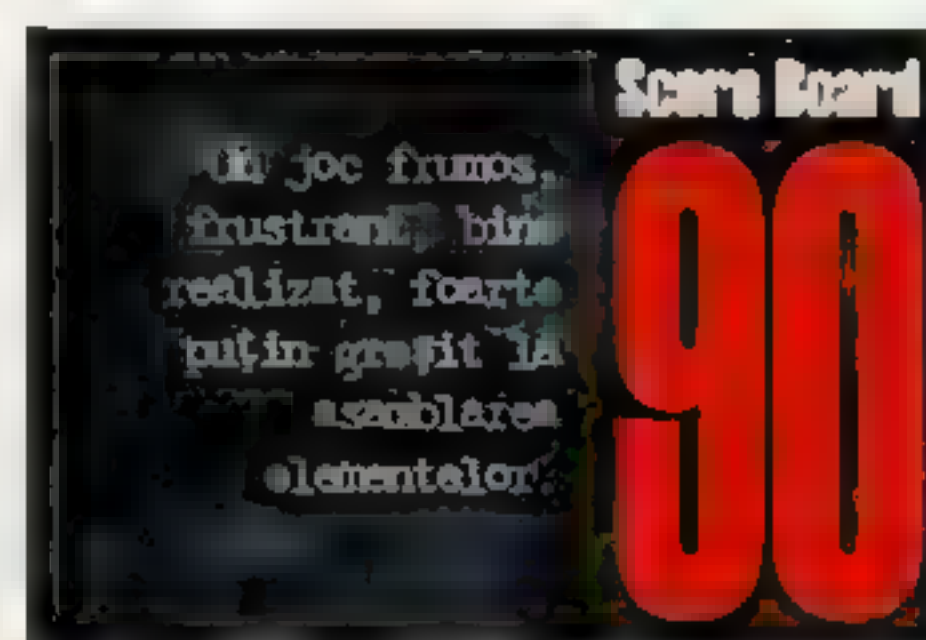
A. I.-ul coechipierilor e destul de bun și se conformează destul de bine scripturilor de comportament, pe care poți să ți le și editezi singur dacă ai chef.

La extrema cealaltă tehnologiei se află algoritmul de căutare a drumului, care este înfiorător, diabolic și sinicigaș.

CONCLUZIE

Baldur's Gate are fiecare din elemente realizate magistral și bine cizelate, dar adunate puteau să dea un total mai imersiv și mai plin de atmosferă.

- CZ



Advanced Dungeons & Dragons stuff

Întrebarea "ce-i așa Advanced Dungeons & Dragons" m-a preocupat de ceva mai mult timp, dar abia acum nevoia m-a împins să mă documentez mai caldurea.

Așadar AD&D este un așa numit "pen&paper" RPG și este realizat de firma TSR. Un asemenea RPG constă din: 1) un număr de jucători, unul fiind "the Dungeon Master" adică un conducător de joc, iar ceilalți fiind "player characters" pe post de participanți la aventură; 2) o mare cărțuie cu regulile de joc cu care se dă în cap recalcitranților; 3) hărțile cu locațiile unde se desfășoară acțiunea; 4) câteva zaruri cu 6 sau mai multe fețe (serios!) cu rol de factori aleatori și, bineînțeles; 5) creioanele și hărțile pe care se fac însemnările despre desfășurarea jocului.

Dungeon Master-ul se ocupă cu elaborarea scenariului, hărților și așezării monștrilor, diverselor obiecte, cutere cu comori sau capcane și uși secrete prin hărțile respective. Celilalți jucători își construiesc o fișă cu numele personajului cu care participă la aventură, clasa căreia aparține (luptător, vrăjitor, preot etc.), caracteristicile (rezistență, dexteritate, putere etc.), plus armele, armura și alte obiecte pe care le are în inventar.

Jocul începe cu Dungeon Master-ul care declară cu voce solemnă sau cu care este scopul aventurii altfel spus "questul" principal. Jocul unde de porneste acțiunea și cam ce se vede în jur. Spre exemplu: "Vă aflați în fața vechilor ruine ale unui turn părăsit. Cu câteva zile în urmă șeful unei așezări din apropiere s-a rugat să găsiți cauza dispariției misterioase a unor copii care s-au aventurat prin împrejurimi. Odată cu ajungerea voastră aici soarele apune lăsând în urmă zidurile mâncate de vreme ale vechii așezări. În apă se află, parțial acoperită de dărâmături, o intrare ce pare să ducă spre niște încăperi subterane." Și gata, aventura începe. Jucătorii pot intra pe prima hartă după ce au declarat ei ei cine sunt și ce vor.

Hărțile conțin în cazul de față labirintul de la subsolul ruinelor, este împărțită în pătrățele pentru simplificare și presărată cu monștri, diverse obiecte și capcane de care vă vorbeam anterior. Dungeon Master-ul are obligația să descrie noile locații acolo unde este cazul și să răspundă la întrebările publicului. Al doilea exemplu: Dungeon Master: "La capătul culoarului se află un cuțar așezat pe o dală înaltă de piatră." John the Player: "Cu ce este închis cuțarul?" DM: "Este închis de un lacăt ruginit. Încercați să-l deschizați?" J: "Da." DM: "Un scârțâit lugubru se aude. O apariție ciudată se ridică din cuțar și spune: Biletul și abonamentele la control."

Partea de departeeea mai complexă e constituirea luptei, care are atașat un set de reguli mari și se desfășoară pe ture. Se presupune că prin labirint ai întâlnit o trupă de căpșuni roșii mănecitori de copii, care au caracteristicile lor bine determinate în cartea de reguli. Fiecare din jucători începe prin a-și declara arma cu care luptă de care se va folosi în luptă, având și ea un "damage" bine stabilit de aceeași carte. După aceea se stabilește pentru fiecare, în funcție de dexteritate, putere și alte caracteristici ce cifră minimă trebuie să dea cu zarul pentru a-și lovi adversarul. În stăruit totuși dau cu zarul. Dungeon Master-ul pentru răzaci căpșuni care au și ei o asemenea cifră minimă, dându-se cu sabia, pumnul și magiile, când de o parte când de alta, până se moare. Supraviețuitorii câștigă puncte de experiență care ajută la dezvoltarea caracteristicilor personale.

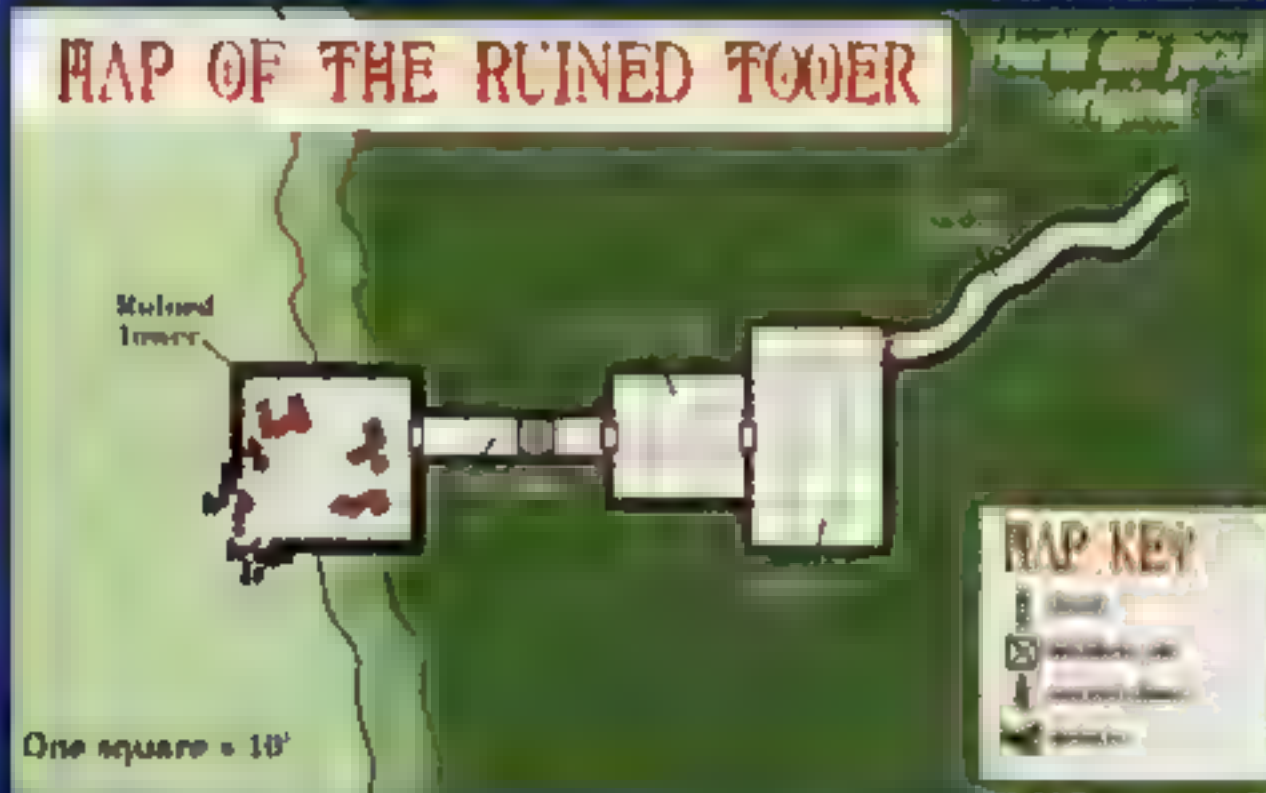
Zarurile se mai folosesc și în alte situații cum ar fi succesul în deschiderea unei uși, observarea unei intrări secrete etc.

Nici activitatea Dungeon Master-ului nu se rezumă numai la atât. El trebuie să mai interpreteze și diverse alte personaje pe care jucătorii le întâlnesc cum ar fi stăroștele satului, la întoarcerea din quest care le mulțumeste sau se oferă să le cumpere la jumătate din preț obiectele găsite prin "dungeon". De asemenea la răstimpuri se obișnuiește să citească o bucată de text scris anterior care să clarifice taptele sau să adauge un plus de dramatism poveștii.

Scopul final nu este ca DM-ul să-i învingă sau nu pe jucători, lucru pe care-lar putea face cu ușurință pentru că este zeul întregului joc și el fiecare să trăiască o aventură frumoasă în care să se distreze pe cinste.

Avantajul acestui tip de RPG-uri este în primul rând că nu-ți trebuie computer, jocul putând fi efectuat și pe podeșua din bucătărie, dacă ai chef.

În al doilea rând oferă varietate de obiecte, clase, vrăji și grad de libertate, încât nu se poate să nu te seducă. Pe de altă parte depinde mult prea multe de zaruri și de un Dungeon Master bun pentru gustul meu.



jocul merită din
plin să fie
incercat, dacă nu
cumva terminat

Abe's Exoddus

Abe's Odyssey a rupt gura târgului. O continuare era măcar de dorit dacă nu cumva absolut necesară. Așa că ea, continuarea, a fost făcută și nu știu cum s-a întâmplat că reușește să dea la cap jocului inițial, iar asta chiar nu e puțin lucru.

După ce ai evadat cu succes din Rupture Farms și ai salvat tot ce se putea salva în materie de Mudokoni și propria piele, o nouă problemă se ivește. Aceleași

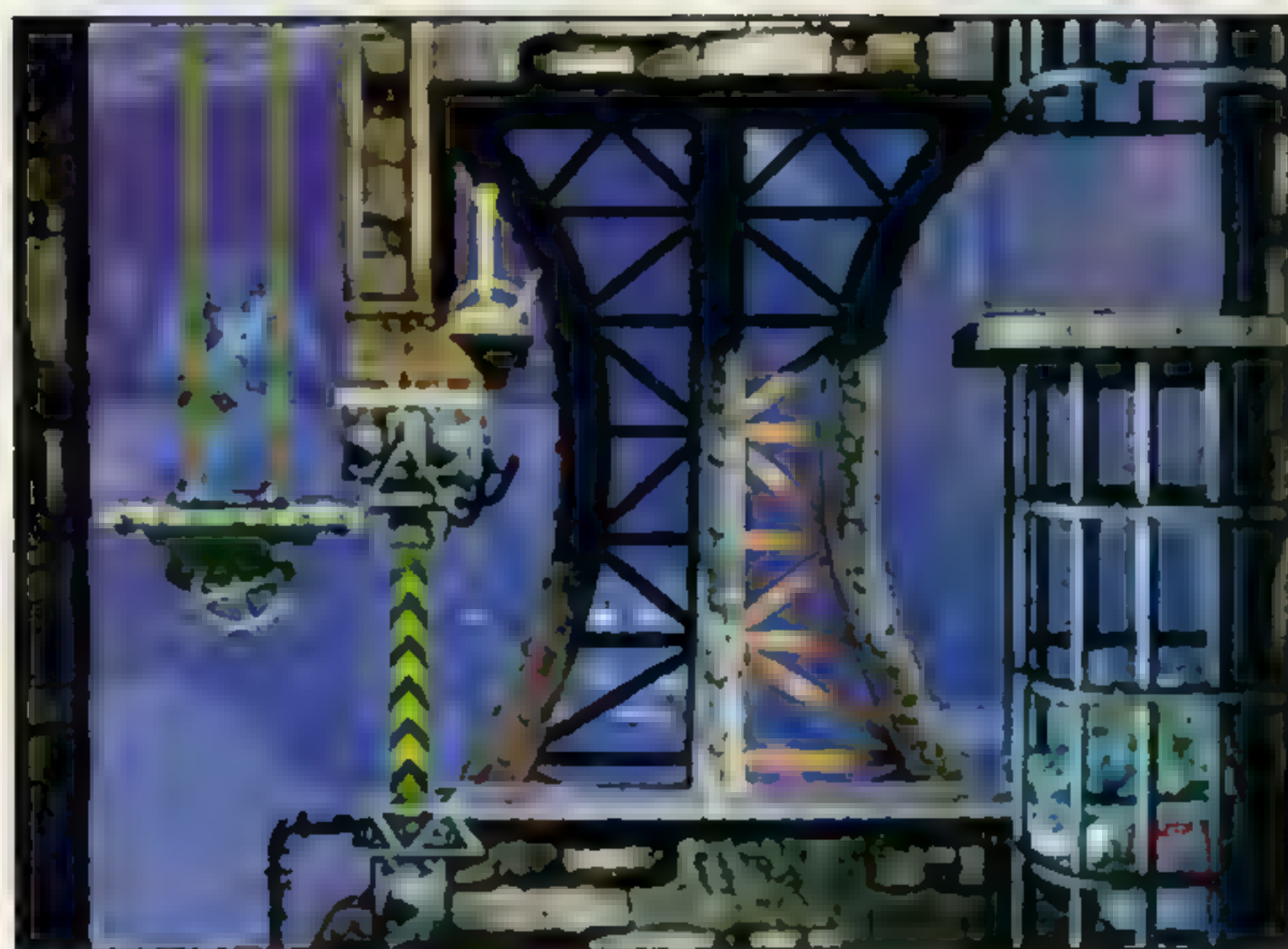
personaje mârșave care în prima parte foloseau carnea de Mudokon pentru făcut plăcinte, dezgroapă acum oasele Mudokonilor care au fost străbunii tăi ca să facă din ele un soi de băutură parșivă ce dă o dependență drastică. Așa că trebuie să te duci să oprești printr-o metodă oarecare minele respective.

Oricum, știți prea bine, nu povestea contează.

In materie de engine nu s-a schimbat nimic. Aceeași rezoluție deloc înspăimântătoare, ba chiar foarte normală, combinată cu o paletă pe 16 biți, adică o grămadă de culori. A fost schimbată partea de sonorizare, conținutul nu engine-ul. Abe vorbește acum ceva mai pe nas. În rest, aproape totul identic din punct de vedere tehnic. S-a lucrat însă din plin la partea de idei și jucabilitate.

Prima idee care mi-a plăcut este că poți să iei sub control mult mai multe creaturi decât în prima parte. Practic, în afară de câinii ăia ofuscați, are probabil nu au creier pe care să-l controlezi, poți să interacționezi cu toate creaturile vertebate din joc, ba chiar mai mult. Vedeți mai încolo la ce mă refer. Am spus creaturi vertebate pentru că au mai fost introduși (spre disperarea lui Johnny care și-a mâncat nervii) niște viermi scârbavnicii având prostul obicei de a te mânca cu fulgi cu tot dacă te întâmplii prin preajmă și te zăresc.

Fiecare creatură are propriul comportament și stil de luptă. Asta n-ar fi încă nimic, însă poți să și vorbești cât ești în pielea unui dintr-ăsta cu alții din aceeași specie. Astfel că mai legi o prietenie două, măcar cale de câteva ecrane, cât ai nevoie de ajutor.



O imagine care poate foarte bine să fie din Abe's Odyssey. Nu cumva vreți să spuneți că nu?

Biloii ăia este un vehicul cu ajutorul căruia te deplasezi prin mină și, înfinit mai important, zdrobești tot ce-ți stă în cale

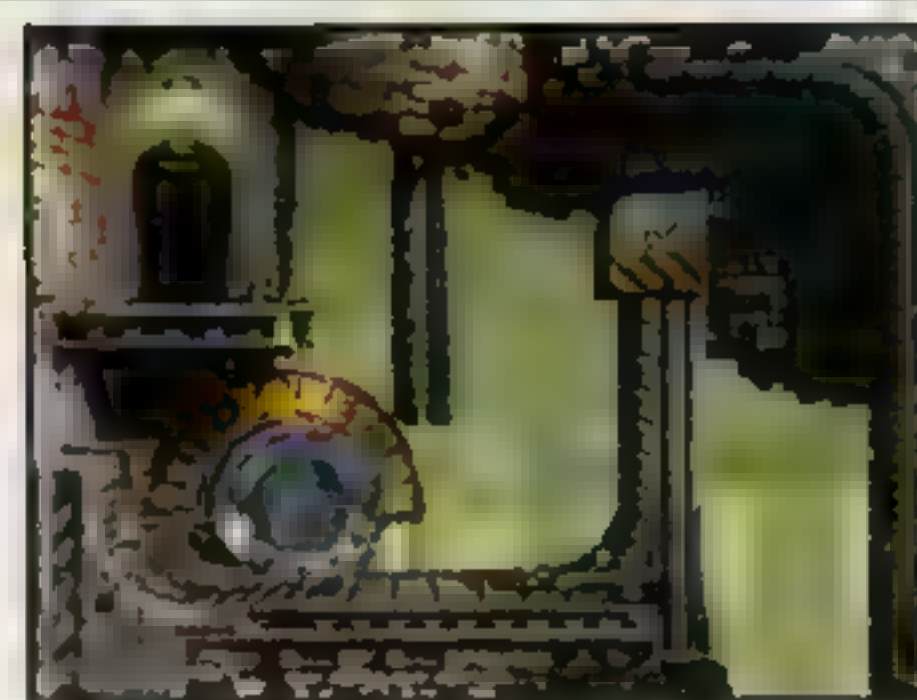
Se mai adaugă aici și că ești în stare să iei sub control pe... ofițerii Sliggs-ilor care bântuie prin niveluri. Odată în pielea unui superior, dai ordine în stânga și-n dreapta, iar sărmane creaturi le execută fără să crănească.

Au mai fost introduse și niște uși care se deschid numai dacă vorbește un Sligg în fața lor, mă rog, tot felul de idei. Și aoleu, mai e ceva: Mudokonii.

Mudokonii din Exoddus nu mai sunt atât de drăguți și de cooperanți ca cei din Odyssey. Există mai multe tipuri de comportament. Unii sunt supărați pe viață și mizeriile ei și trebuie să-i consolezi (un banal "sorry") înainte să stea de vorbă cu tine. Alții pot da la contactul cu un gaz euforic - care se află exact acolo



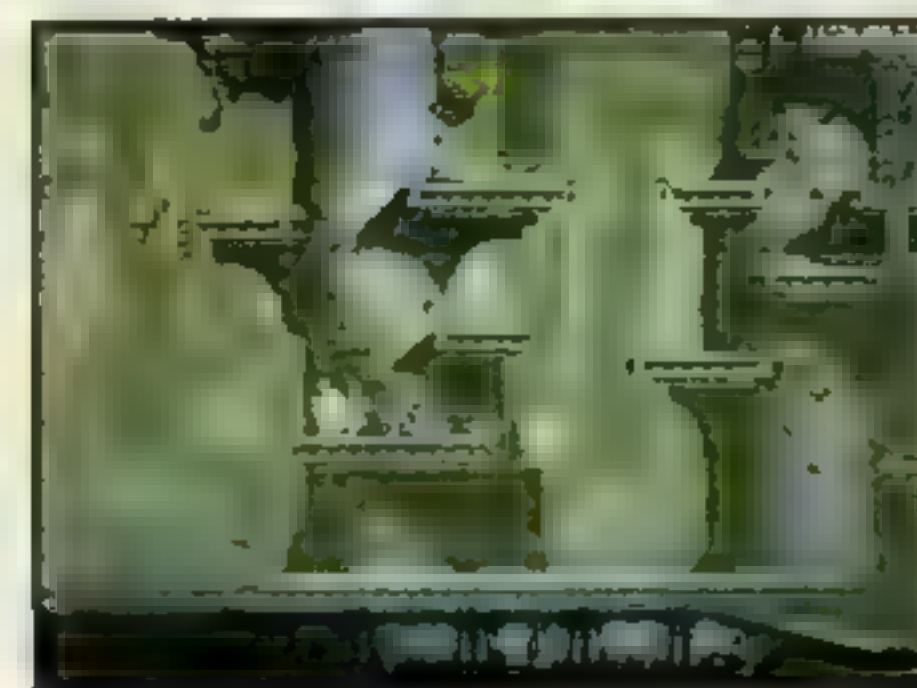
Unde am mai văzut asta? Ah da, știu. Numai că aici șamanul sau ce-o fi din imagine nu-ți dă vreo putere specială, ci doar capacitatea de a-ți scăpa amicii cei verzi de dependența față de... yuck!



unde e mai puțină nevoie de el - într-o criză de răs din care nu ies decât dacă îi plesnești, pentru că acum o poți face și pe asta. Mai există Mudokonii orbi, cei folosiți la săpatul oaselor propriilor strămoși, care la îndemnul "Follow me!" merg în direcția respectivă până dau de un perete, aud un "Stop!" autoritar din partea ta, sau își găsesc un sfârșit puțin vesel.

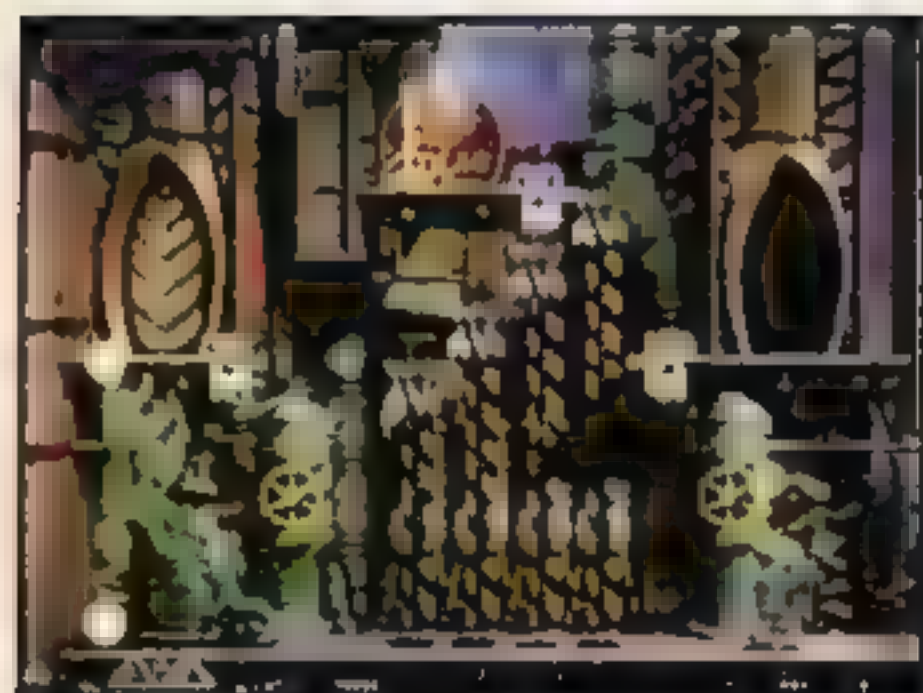
Toate lucrurile astea introduse au dus la o varietate mult mai mare de puzzle-uri. Există unele uși care nu se pot deschide decât dacă sunt acționate simultan mai multe robinete sau switch-uri. Singura soluție este să cauți pe undeva niște mudokonii, să-i convingi să vină cu tine, să-i protejezi pe parcurs (dacă sunt dintr-ăia orbi e de două ori mai interesant) și, odată poziționați în fața respectivelor dispozitive, să le comanzi: work! Băieții lucrează ascultători și gata treaba.

Acum că mudokonii s-au diversificat e una. A doua este că inamicii n-au stat nici ei degeaba. Pe lângă viermii mai sus pomeniți - care dorm și dacă te aud făcând



General Info
Produs: Oddworld Inhabitants
Distribuit: GT Interactive
Web: www.oddworld.com

Hardware Bench
Testat pe:
Pentium III 1.2GHz
1GB RAM
NVIDIA GeForce 7800
***** excelent



zgomot se trezesc și te fugăresc cu abnegație - a mai apărut și un fel de Sligg (ăia verzi și cu mitralieră) zburător care aruncă în tine cu grenade. Și el, ca și colegii cu picioarele pe sol din prima parte poate fi luat sub control și pus la munca de jos.

De departe, cei mai enervanți sunt viermii. Ei sunt un fel de echivalent (un echivalent de multe ori mai nasol, dacă există așa ceva) al roiurilor de albine sau viespi din Abe's Oddysey. Frumos este că Pramiții și... scarabeii ăia, sau cum le zice, care au un soi de corn pe post de bot, sunt dușmani naturali ai respectivelor anelide scârboase, așa că dacă ai unul sub control și mai și cooptezi pe cale verbală încă măcar un tovarăș de specie, poți să dai iama în ei.

Prezentare. După aia analiză.

Analizând jocul după ce l-am terminat se văd următoarele. În primul rând dificultatea este mult mai normală decât cea a primei părți. Asta în primul rând pentru că - probabil în urma feed-back-ului corespunzător primit în ochi - producătorii au produs o opțiune de "save" oriunde în joc. Lucrul e de foarte mare bun simț și te scutește de multe necazuri. Chiar dacă îți permite, ba chiar te îndeamnă la un stil de joc mai "furnicuță", adică pași mici, mulți da' insistenți, tot e un lucru bun.

După aia, s-a mers parcă mai mult pe gândire și spirifanturi în joc. Parcă fazele în care trebuie să ai degete fermecate, ochi de cameleon și noroc cu carul sunt mai puține. Mai multe faze în care te gândești ce trebuie să faci și nu te chinui la un lucru clar, da' imposibil.



Băieți, vești bune. Guvernul a cedat, salariile se măresc, mina nici vorbă să se închidă în viitorul apropiat așa că, hai, WORK!



Stinga-eu: O șleahță de fu risipitor se întorc acasă cu ajutorul fratelui lor cu piele albastră
Stinga: Ahaha! Acum să vă vad!
Mda, ideea e că verva asta nu te ține decât câteva secunde, așa - cat să scot o poză.
Dreapta: Ionel mamă, hai spune tu poezia aia cu "păsărica nu ia foc Din prima"

Un al treilea element care nu se vede chiar din prima este faptul că jocul e o continuare. Adică îți dai seama că ecranele parcă nu mai au aceeași calitate de unicat din primul joc. Au încercat să facă multe din elemente mai puține. Decorul din mai multe ecrane se repetă. Poate pentru că jocul e lung cât o zi de post, să pară lucrurile așa. Să nu înțelegi însă că e un lucru care deranjează. Doar că nu mai e atât de artistic la tot pasul.

În sfârșit, sunt câteva idei care mi se par forțate. Știi din odiseea lui Abe că personajul cu pricina își dă... aere, la propriu, din când în când. Aici o face la comandă, iar cei din jurul tău pufnesc și se depărtează. Lucru de înțeles și chiar cu o doză bună de umor. Mai straniu e că după ce bei niste licoare dintr-aia făcută din oasele străbunilor tăi, aerele pe care le împrăștii devin explozive. Hm, mi-am zis, hai să zicem că... bine, acceptăm. Când însă am descoperit că poți să iei sub control, iertată-mi fie nonșalanța, părțul respectiv pentru a te preumbla prin nivel



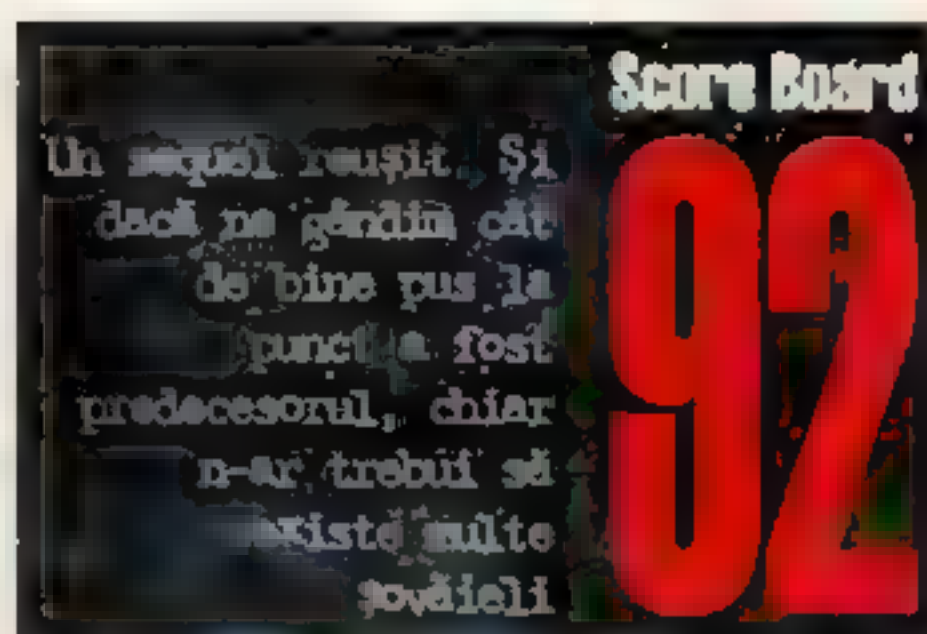
asemeni unui duh verzui, urât mirositor și cu capacitatea de a exploda la comandă, a fost clar că gardul ditre nonconformism și aberație a fost sărit de către echipa producătoare măcar un pic. Oricum, să nu injurăm echipa care l-a făcut, pentru că nu merită. Chiar sunt niste meseriași, iar potențialul este mare. Sunt de urmărit pe viitor, cine știe ce minune mai fac.

Exoddus, nota 10

Una peste alta, jocul merită din plin să fie încercat, dacă nu cumva terminat. Deși este foarte lung, mereu e câte ceva de văzut. Și având în vedere că poate merge și în niste moduri mai slăbuțe grafic (image interlaced, de exemplu) astfel încât cei cu calculatoare mai cuminți să nu stea pe bară, rezultă că este soluția pentru reducerea productivității în orice birou de funcționari cât de cât înclinați spre joc și voie bună mai mult decât spre muncă.

Știi genul de cerere făcută de colegul mamei de servicii sau de prietenele proaspete de la firma surorii: "Aaa, ai jocuri! Adu-ne și nouă unu'. Așa, simpatic. Fără împușcături, fără sânge, fără sport, fără bubuieli" Eh, chiar dacă despre Abe's Exoddus nu se poate spune că este curat ca lacrima la capitolul violență, se poate administra cu încredere. Face bine.

- Bugs



MIGHT & MAGIC VII

Might & Magic VI a avut o primire foarte bună din partea criticii primind, în general, scoruri peste 90. Cu toate astea M & M VII: For Blood and Honor, a atins de curând faza de alfa, vrând să asucă, totuși unele înbunătățiri, cum ar fi accelerare 3D, rase diferite, un mod de luptă mai șmecher.

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

Commandos: Beyond the Call of Duty este un add-on bineînțeles, de Commandos. Noile misiuni vor avea loc în Europa de Est, Grecia și chiar Germania. Personajele, de acum celebre, se vor bucura de noi arme și metode de a-și face treaba. Pe de altă parte nici nemții nu au rămas la aceeași formulă, beneficiind de data asta de ajutorul panzerelor și Lutwaffe-ului.

HERETIC II ADD-ON

Add-on-ul în cauză aduce un personaj feminin, Kiera, disponibil și pentru multiplayer, împreună cu noi skin-uri pentru ea și Corvus. Tot pentru multiplayer sunt opt hărți și suport pentru jocul în echipă. Pe lângă toate acestea mai există un nivel de dificultate mai greu decât Armagedon, noi shrine-uri și vrăji defensive.

ION STORM

Aproximativ zece angajați au părăsit Ion Storm, firma condusă de John Romero pentru a-și înființa propria companie de jocuri. Conform declarației acestuia plecarea s-a făcut în termenii amicali. Compania lor se pare că va fi distribuită de Gathering of Developers. Desigur că asta că asta va întârzia apariția Daikatani-ului cu încă o bucată de vreme.

DARKSTONE

Darkstone se va numi un amănunțit joc pe care îl au în proiect francezii de la Delphine, cei care până acum ne-au adus pentru cei care mai țin minte, Another World, Flash Back, Fade to Black, iar mai nou, Motor Race-urile. De data aceasta nu mai e vorba de un alt simulator, ci de un RPG, care va apare prin vară.

- CZ

"dacă vrei să împuști câteva drone ofuscate sau nave aservite răului, poți încerca Rogue Squadron"

Rogue Squadron

Ai jucat Rebel Assault. A fost unul din cele mai renumite jocuri. Pe CD! Asta nu era puțin lucru la vremea aia. Filme între misiuni, full speech, actori. Toate în universul Star Wars. Jocul în sine, un arcade și nimic mai mult. Lucas merge pe aceeași rețetă și în cazul sămanului Rogue Squadron. Rețeta? Se iau puține nave bune, multe nave rele, un jucător pasionat eventual de Războiul Stelelor căruia i se zice ce și cum să facă și se aruncă într-un spațiu oarecare. E bine oare?

R

ogue Squadron e aproape un Rebel Assault modern. Este modern pentru că realizarea tehnică e conformă cu zilele actuale - merge accelerat hardware, reflexii, umbre - și este aproape Rebel Assault pentru că... ideea e aceeași, însă aici nu te miști pe unde vrea calculatorul, ci pe unde vrei tu, chiar dacă nu prea ai motive să o faci. Concret, e un arcade în care conduci o navă de-a rebelilor împotriva navelor Imperiului, în diferite misiuni. Ce trebuie să faci este să urmezi întocmai instrucțiunile primite pe parcursul misiunii. Te poți abate la o adică un pic de la "traseu" așa, cât să mai omori un gândăcel pe-alături, dar nu prea mult.

Bun. În ceea ce privește realizarea se remarcă de la o poștă o grafică chiar drăguță, deși cam banală - toată lumea cât de cât

normală și sub 30 de ani, știe cum arată un X-Wing, un A-Wing sau măcar are o idee. De la aceeași distanță sare în ochi, sau dacă vrei în urechi, o sonorizare ușor spre execrabilă, de neconceput chiar, pentru Lucas. Dar, vorba poetului, "toate-s vechi și nouă toate". Să trecem mai departe.

Mai departe începe chinul neuronilor. Misiunile le faci pe rând, frumos, cu grijă. Nu faci o misiune, nu treci mai departe. Așa era conceptul în Rebel Assault, așa se întâmplă și aici. În fiecare misiune, de fiecare dată, se întâmplă aceleași lucruri. Navele dușmane sau roboții inamici au fantastice trasee prestabilite. Fiind un arcade, nu e o nenorocire, însă tot timpul ai senzația că de fapt joci măcar un pic de simulator și te cam

derutează să vezi că adversarii se mișcă ignorându-te. Încă un lucru legat de mișcarea răilor. Nu știu de ce sau cum, însă mai toate navele dușmane, în timp ce zboară pe un traseu mai mult sau mai puțin sinuos, se bâtaie. Adică tremură, de parcă pilotul ar avea o criză dacă nu de parkinson, măcar de personalitate. Mă rog, un minus nu foarte mare.

Minusul cel mare este însă cel legat de interfață. Fără să ne ascundem după degete, o prostie. Vezi nava din spate, nu privești



Acțiune ca în cel mai pur arcade. Bine, hai, nu chiar cel mai pur. Poate să fie pătat pe alocuri cu ceva urme vagi de simulator. Măcar la capitolele care include grafica și filmele "on the fly" nu se pot reproșa multe jocului.

acțiunea din interior. Acum, poate dacă ai vreun joystick fermecat să reușești să te miști cum vrei, deși mă îndoiesc că s-a inventat vraja aia. Altfel, cu mouse-ul te dai de ceasul morții. După ce joci destul, te obișnuiești cât de cât, însă tot frustrant până la ceruri este.

În joc poți pilota mai multe nave - X-Wing, A-Wing, Speedstar etc. - fiecare se mișcă un pic altfel și are nisaiva lucruri în plus sau în minus. Oricum orice navă ai avea sub manșă, este enervant că dificultatea jocului nu vine din numărul de inamici, din modul cum se mișcă, din agresivitatea lor sau din mai știu eu ce motiv normal într-un arcade. Nici vorbă. Cel mai dificil lucru este să-ți conduci nava. Îți crește tensiunea. Când vezi un Tie Bomber zburând în fața ta pe o traiectorie demnă de un bondar obez care tocmai s-a sculat de la masă, și tu te strofoci în spatele lui încercând să-l prinzi în reticulul săltăreț al țintei sau - mai grav - încercând să tragi "la întâlnire" când botul navei proprii pare să aibă o voință proprie, numai a lui... uf!

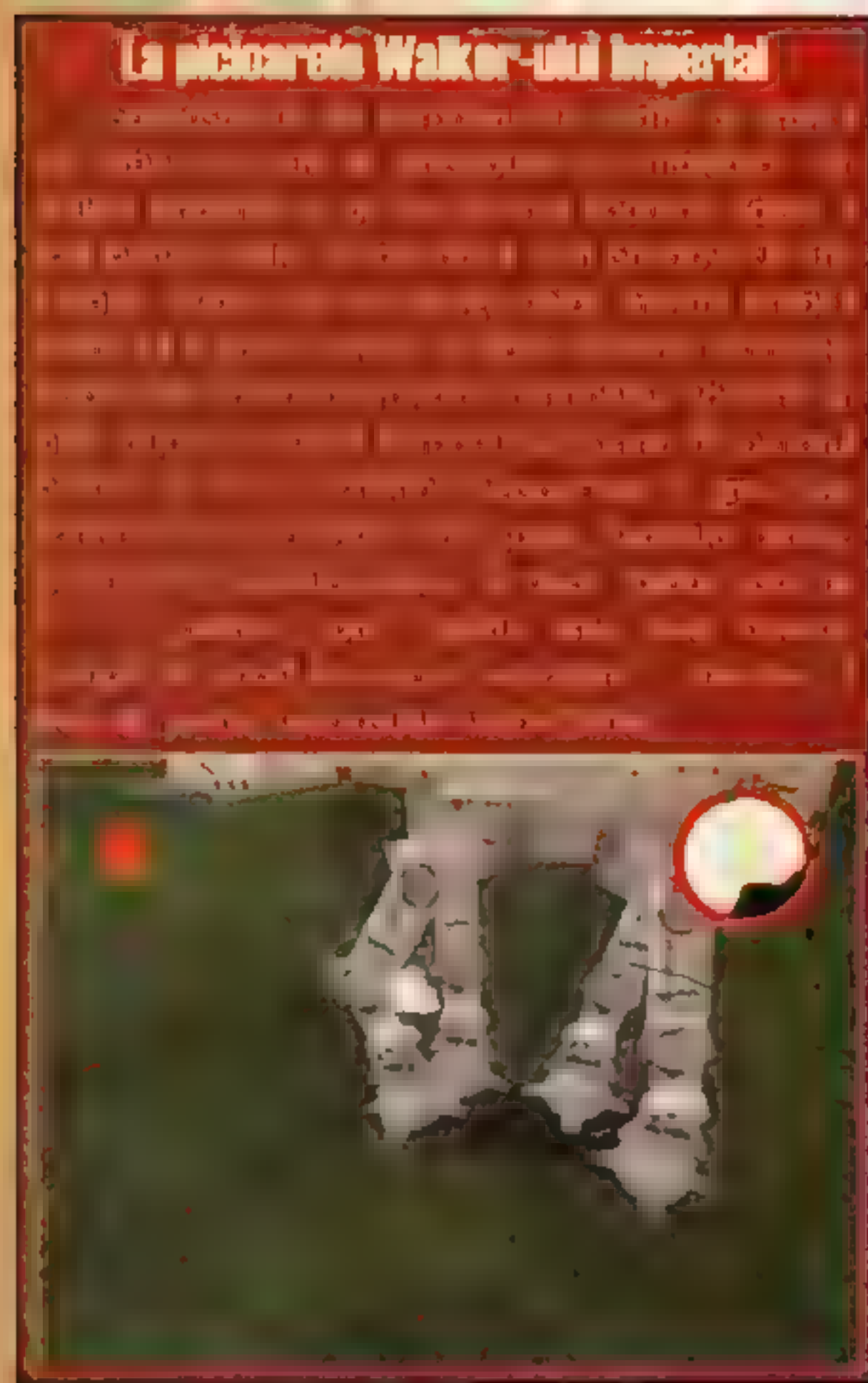
Uite-așa, dacă nimeriești o misiune mai "grea", adică ce presupune nisaiva manevre mai măiestre, e grav. Pentru fiecare misiune ai trei vieți și, bineînțeles niște obiective de atins. Și dacă nu poți să-l faci pe ultimul și pierzi misiunea, o iei de la capăt. Și alți nervi, și alte ținte care se plimbă ca nesimțitele parcă bănuindu-ți zbuciumul interior al nervilor și exterior al mouse-ului.

Așa că, pentru că nu mai sunt multe de spus închei concluzionând: dacă vrei să vezi câteva explozii drăguțe, să împuști niște roboți,



nisaiva drone ofuscate sau câteva nave aservite forței răului în Star Wars, poți încerca Rogue Squadron. Dacă vrei însă ca lucrul ăsta se petreacă fără să te enervezi, nu știu, drept să spun, dacă jocul mai sus pomenit e opțiunea potrivită.

- Bugs



General Info
Producător: Lucas Arts
Distributor: Virgin
Web: www.lucasarts.com

Hardware Bench
 Testat pe:
 Pentium 133 MHz
 Monster3D II 8M
 Windows 95 DirectX 4.0
 ***** excelent

Score Board
 Când îl vezi de pe margine, l-ai jucat. Dacă l-ai jucat ceva mai mult, l-ai aruncat. Și ce e mai grav, l-ai aruncat odată, cu el și mouse-ul, plus un șlag de neuron.
65

Despre RPG-uri

Ami asum faptul că marea majoritate a cititorilor știu la ce mă refer când scriu cuvântul RPG. Iar dacă nu o să facem o scurtă descriere care, departe de a fi perfectă, să ofere câteva informații.

RolePlayingGame-urile sunt jocuri foarte mult bazate pe personaj/ personaje, pe dezvoltarea caracteristicilor acestuia/ acestora. Constau, de obicei, în îndeplinirea unui obiectiv principal și a altora secundare care să te ajute în ducerea la capăt acestuia, numite questuri. Pentru asta este necesară o lungă explorare a meleagurilor jocului, discuții cu anumiți locuitori ale acestora - non-playing characters NPC's - găsirea și folosirea anumitor obiecte și, de o foarte mare importanță, lupta. În general caracteristicile personajelor își vădesc rolul în cursul luptei când se stabilește care pocnit mai tare pe cine și dacă acesta a murit sau nu, dar și în rest - un furt mic, o ușă încuiată. Pe baza acestor acțiuni capeti experiență, îți se dezvoltă aptitudinile și, câteodată chiar caracteristicile de bază. În esență este genul de joc cel mai apropiat de epic și de aventură, după evident, aventură.

RPG ca gen este unul dintre cele mai vechi din istoria jocurilor pe PC. Mai precis a apărut înainte de apariția PC-ului, pe platforme de care puține se mai știu în ziua de astăzi. Ce-i drept, trebuia în acele timpuri să ai o imaginație extraordinară ca să compensezi grafica, o intuiție nebună ca să-i dai seama ce trebuie să faci și o răbdare de fier ca să birui interfața diabolică.

De-a lungul istoriei au apărut și s-au dezvoltat serii celebre și venerabile ca Ultima, Wizardry, Might and

Magic, Eye of the Beholder etc. și unele au stabilit unele precedente (vederea first-person, iluminarea dinamică). "Capodopere" ale perioadei au fost considerate Ultima VII și Ultima Underworld.

Treptat genul s-a dezvoltat, a căpătat amploare, iar acum 2-3 ani era foarte ocupat în a trage să moară. S-a ajuns până la a nu se mai accorda premii pentru cel mai bun RPG al anului.

Nu am să mă lansez într-o analiză prea amănunțită a motivelor care au dus la asta, nici a interesului din ce în ce mai crescut pentru hoarda de 1st person-shootere care urmau toate să bată Quake-ul și care n-au apărut toate nici până acum sau de valul cât casa de strategii în timp real care ne-a invadat cu sau fără voia noastră. Cert e că jucătorii s-au mai simțit și nu mai înghițeau așa ușor o grafică neângrijită sau o poveste de 50 de ecrane turnată la începutul jocului. Și chiar în lumea jocurilor pe calculator jocurile trebuie să se adapteze sau să dispară.

Responsabile pentru ieșirea din conul de umbră în care pluteau RPG-urile au fost două jocuri destinate unor categorii de jucători diferite.

Diablo al lui Blizzard s-a adresat în primul rând jucătorilor mai noi amatori de acțiune furioasă și năvalnică. Cu toate astea a păstrat destul de multe elemente de RPG pentru a deschide apetitul acestora pentru alte creații de gen. Pe lângă jucabilitatea furibundă Diablo s-a mai bucurat de o grafică finuță, un scenariu bine pus în scenă, rejucabilitate și, ceva puțin întâlnit până atunci în RPG-uri, multiplayer, având chiar toate șansele să fie cel care să reabiliteze genul.

Al doilea joc apărut pe atunci a fost Daggerfall, de la Bethesda, adresat maniacilor genului, sătui de clonele după clone după alte clone.



Daggerfall a avut cel mai puternic instrument de construit personaje pe care l-am văzut până acum, permițând o libertate a configurării lui fără precedent, realizată pe baza unor caracteristici, clase și skill-uri foarte matur gândite; a lansat posibilitatea editării de vrăji proprii; și a avut un univers ENORM. Fără exagerare, avea mii de de așezări și labirinturi, zeci de gilde în care să te înscrii, o mulțime de questuri, posibilitatea de a face comerț, de a-ți cumpăra o casă. Într-un cuvânt tot ce-ți trebuie ca să rămâi acolo.

Apoi, după toate aceste lucruri minunate, totul s-a continuat ca de la sine.

Intreplay, cu Fallout 1, apoi 2, a readus RPG-rile din sfera medievalului și magiei într-un viitor tehnologic și postapocaliptic, ceea ce a însemnat alte tipuri de personaje, alte skill-uri, decoruri, obiecte, arme și moduri de luptă. Și nu se poate spune că le-a ieșit rău de loc, nici grafic, nici ca design.

Final Fantasy VII, marele succes de consolă al celor de la Square Soft, a adus și el ceva inedit în lumea PC-urilor. Roleplaying-urile de consolă și-au creat, încă de la început, un stil diferit în care conta mai puțin explorarea, rejucabilitatea și atenta elaborare a personajului, cât participarea la o aventură captivantă, în care să simți cum te afectează fiecare lucru pe care-l faci pentru că-ți pasă de tine și de prietenii tăi.

Might&Magic VI, a sosit și el la momentul oportun, restabilind încrederea într-o serie de jocuri clasice de acum.

Baldur's Gate, un mai vechi proiect al celor de la Bioware, a transpus fidel regulile de concepție a personajelor și obiectelor, din pen&paper RPG-urile Advanced Dungeon and Dragons, pe o grafică destul de puternică și într-un univers

destul de mareț, și a venit cu o idee de multiplayer foarte bine realizată.

Chiar dacă Internetul nu a atins deocamdată nivelul unei jucabilități decente, RPG-urile on-line, ca Meridian 59, The Realm și Ultima Online și-au avut rolul lor și au stabilit un precedent care va aduce numai lucruri bune în continuare. Chiar acum sunt planuite mai multe lumi virtuale destul de așteptate: Everquestul cel cu grafică accelerată și Middle Earth-ul, de la Siera, realizat după universul romanelor lui Tolkien.

Pe lângă toate acestea revenire în atenție a rolplaying-urilor a dus și la apariția unor noi genuri, hibride, un bun exemplu fiind combinațiile cu strategie în timp real Magic&Mayhem și Rage of Mages. Viitoare apariții ale Cavedog-ului, Elysium și Good&Evil se pot înscrie de asemenea în această categorie.

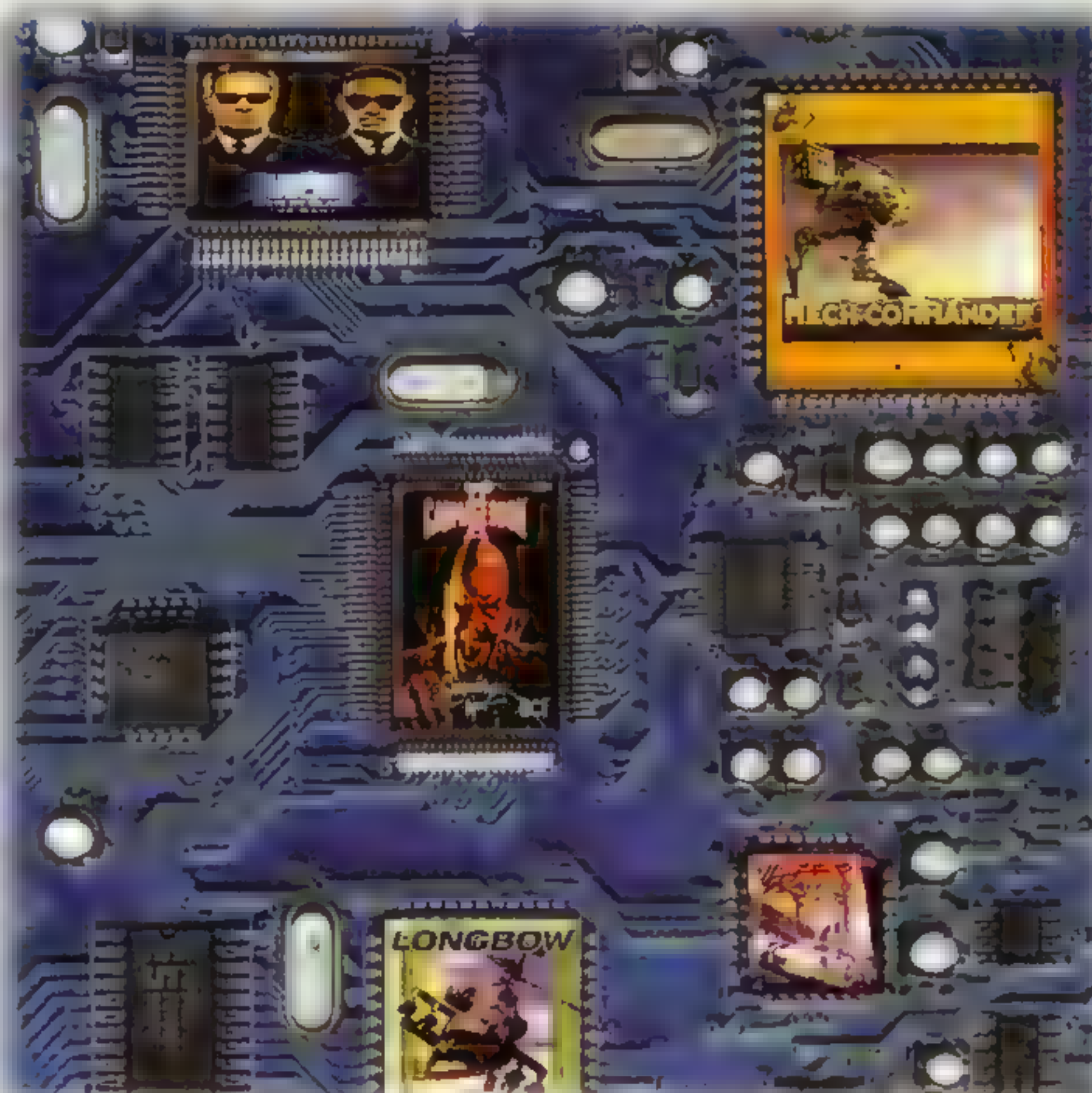
Cât despre ce o să mai fie de acum încolo lucrurile par să stea destul de bine.

În primul rând puțină lume pare să nu aștepte cu nerăbdare apariția lui Diablo 2, de cu de 4 ori mai multe CD-uri încărcate cu acțiune și cu mai multe elemente prezente de RPG.

În al doilea rând mulți au rămas impresionați de grafica screen-shot-urilor din Ultima: Ascension și speră ca șirul de amânări succesive să nu se mai continue mult timp.

În al treilea rând Ion Storm are două echipe care lucrează la două proiecte diferite: Anachronox, al lui Tom Hall, pe engine de QuakeII și Deus Ex, realizat de Warren Spector, fost la Origin și Looking Glass.

Deci grafici minunate, poligoane, Internet, iată cam ce ne oferă viitorul în privința noului val de RPG-uri. Ceea ce aștept în continuare e să primim în continuare universuri în care să ne trăim orele de aventură.



Economisiți timp și bani comandând ultimele jocuri, prin telefon

01 313.9669

01 675.7272

092 294914

094 204712

Fallout 2	46,4
Action Hall Of Fame	46,4
<i>(Carmageddon, Mechwarrior 2, Interstate '76, MDK)</i>	
Krime Killer	31,7
Powerboat Racing	26,8
Baldur's Gate	46,4
Descent Free Space	31,7
Redneck Rampage	23,2
Wizardry Archives	37,8
<i>(8 jocuri RPG, premiate de PC Games în 1998)</i>	
Die By The Sword	31,7
Starfleet Academy	31,7
Light & Darkness	26,8
Star Trek Compilation	37,8
<i>(toată colecția de 5 jocuri)</i>	
Missing In Action	46,4
Mortal Kombat 4	46,4
Unreal	42,7
Load Runner 2	42,7
NAM	42,7
War Of The Worlds	40,3
Tides Of War	40,3
Oddworld: Abe's Exoddus	40,3
Dark Vengeance	35,4
Powerslide	35,4
Blood 2: The Chosen	35,4
Carmageddon (replay)	25,6

Total Annihilation: Core Contingency	25,6
Z + Expansion Kit (replay)	25,6
Hexen (replay)	20,4
Death Rally (replay)	20,4
S.P.Q.R. (replay)	20,4
Imperium Galactica (replay)	20,4
Nine	20,4
World Of Soccer (replay)	20,4
Flying Corps (replay)	20,4
Pro Pinball Timeshock	20,4
Buccaneer	36,6
ChessMaster 6000	40,3
Final Liberation	30,5
SU-27 Flanker - Commander Edition	43,9
Sanitarium	46,4
Creatures Deluxe	30,5
Airliner '98	30,5
Air Show '98	30,5
Ultimate World War II	67,1
<i>(Panzer General 2, Steel Panthers III, Soldiers At War, Silent Hunter + caseta video cu filmul documentar "War World II" al lui Frank Capra)</i>	
Mega Games Box	45,9
<i>(Alied General, Steel Panthers II, Panzer Commander)</i>	
Warhammer Pack	47,7
<i>(Warhammer + Final Liberation)</i>	

*Prețurile sunt în USD la cursul BNR + 3% și includ TVA

GAME ROVER

LUPTA CU NEORDINEA

Așa cum vă amintiți data trecută am lansat pe de o parte provocarea de a defini strict genurile jocurilor iar pe de alta aveam o propunere de articol în care să comparăm scorurile obținute de același joc în diverse publicații. Din păcate revista a apărut atât de târziu încât nu mai pot aștepta răspunsurile voastre. Voi merge așadar mai departe.

Problema departajării genurilor mi-a apărut în urmă cu aproape un an când am inițiat un program ce avea ca scop inițierea unui curs de "Scenaristica Jocurilor pe Calculator" la Facultatea de Multimedia din UATC. Iar ideea acestui curs mi-a venit tot dintr-o pornire de a mea de a legaliza jocurile ca modalitatea de expresie estetică, respectiv, cum bălbăiam într-un editorial pe care nu l-a înțeles mai nimeni, ca artă. Și cum în neștiința mea cel mai apropiat element de comparație era filmul, cea de-a 8-a artă după cum este cunoscută, am început să cos un îmbârligat covor de legături, deosebiri, asemănări, paralelisme și multe aberații. Și susțineam sus și tare autenticitatea acestei noi ramuri artistice, ignorând orice altă chestie adiacentă (pictură digitală, o pagină web, ș.a.). Definiția, cuvintele pe care le căutam, au venit odată cu lucrarea de doctorat a domnului Horia Murgu, care

mai că a îmbătrânit luptându-se cu mentalități bătrâne și cu neordinea ce patronează orice ramură de avangardă.

LIMBAJUL ECRAN a lui Murgu, adevăratul nume al celei de-a 8-a arte, pleacă de la frații Lumiere, trece prin cinema, TV, video și ajunge dincolo de noi. Și poate doar așa să găsim locul și rostul pasiunii noastre de înrăiți admiratori ai ultimei direcții din acest grăsan concept, egoiști devoratori, sărmani subjugati întregii transfuzii de audio-vizual-interactiv.

Aici însă îmi place să mă laud cu una dintre ultimile pasiuni. Jocurile au fost străbătute de numeroase încercări. Au pendulat din literarul "Text Adventure", la inserturile realizate pur cinematografic din ultimele WingComandere, la o perfectă justificare artistică a engine-ului în I76 sau la încercările lui Garriot din UltimaOnline. Există deja posturi TV dedicate jocurilor. Există deja ForceFeedback. Iar pe lângă toate acestea, există o altă latură mai puțin cunoscută la noi. Jocul vine cu o carte, cu o cutie, etc. Astea țin de farmecul acestei manii. Nici un film nu se vinde cu o carte de 200 de pagini în care găsești povestea de până la începutul jocului (StoneKeeper-Interplay), și nu se colecționează casete pentru carcasă sau copertă. Mania copertilor a picat odată cu

long-play-urile de 33 din epoca pickup-ului. Știu un băiat care după ce a văzut manualul de Warcraft și-a cumpărat în original toate pachetele. Și-a dat toți banii și e foarte mândru. Iar eu sunt mândru că există astfel de oameni pe aceste hotare. Ce să mai spun de cei care au curajul de a se apuca serios de "construcția" unui joc. Sunt atât de multe elemente de originalitate în această nouă versiune de limbaj încât... aș povestii așa o mie de ani.

În ultima vreme, studiind filmul mai indeaproape, scenaristica, etc. am observat o chestie care mă deranjează pe zi ce trece. Nu este film american în care să fie nevoie de o lampă de masă și să nu observ același model - de obicei cu căpățâna verde - ovală, cu picior auriu. Și treaba e valabilă la toate filmele americane din 87-88 încoace. Este clar că sunt foarte potrivite și că în magazia ălor de la hollywood își scot banii indiferent de producție (că e vorba de Universal sau de 20-th Century Fox) sau de regizor. Dacă, Doamne Ferește s-o ajunge la așa ceva și cu joacele, promit solemn să-mi schimb meseria. Deocamdată să fim atenți și să împingem joacele acolo unde trebuie.



Al dumneavoastră - AFantana



JMC

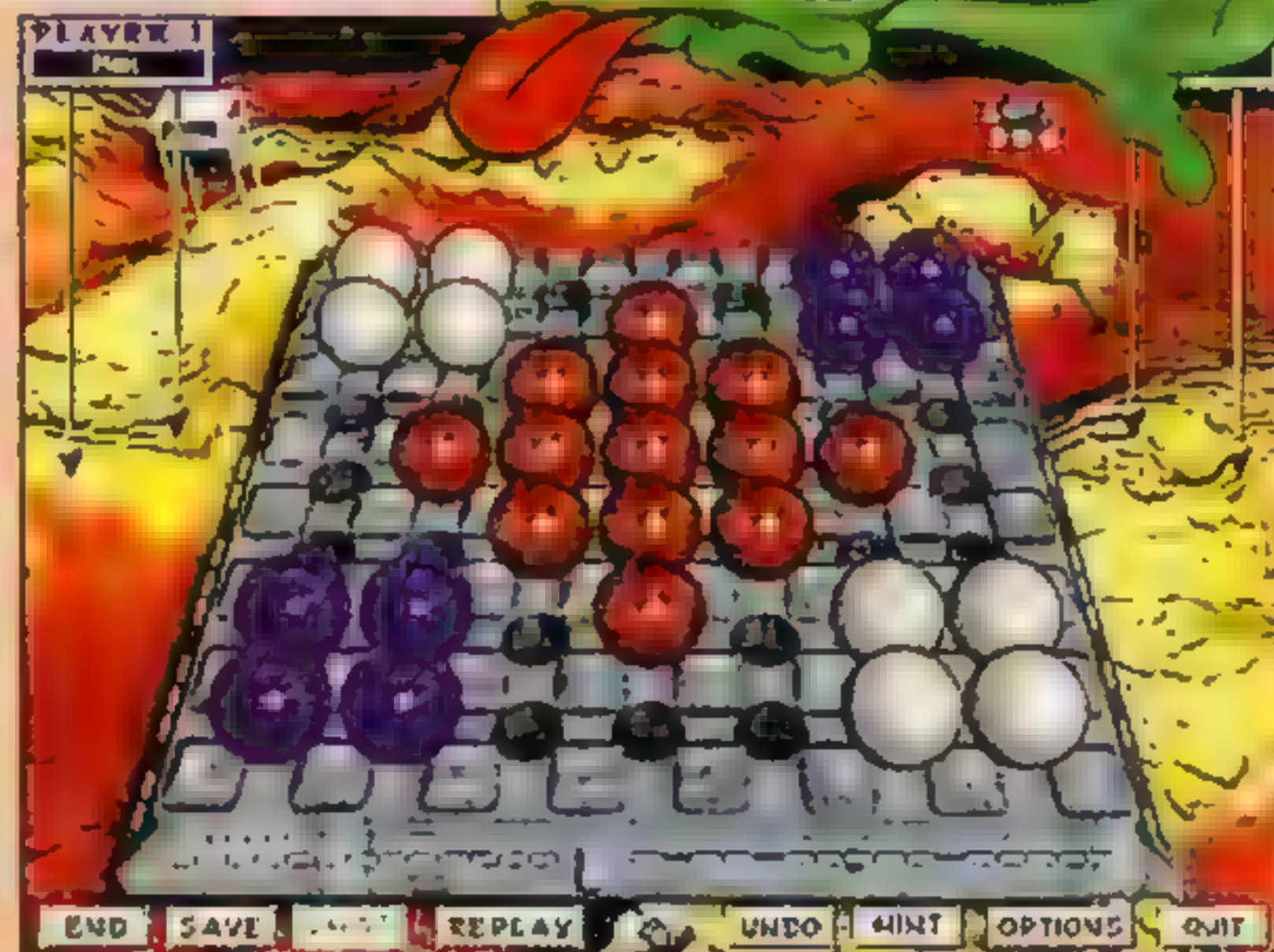
KUBA

Doamnelor și domnișoarelor (în măsura în care existați - ca cititoare de GO) de la liniștitul "Lines" la (la)abilul KUBA. M-am gândit forate puțin înainte de acest articol și am dedus intrinsec următoarele: toate joacele vechi mari, sunt acum mici. Unele cool pe atunci sunt foarte cool acum. Din sinergia acestor fapte de necontestat a rezultat un paradox: aș putea oare scrie despre LBA de exemplu. Nu, că oricât ar fi

de mic, și oricât ar fi de cool, nu se sărută deloc cu conceptul de JMC. Am ales astfel un jock, la fel de mare ca oricare, dar care ar putea "forte bine" să fie foarte mic. Cool este oricum.

KUBA, vine de la KleverlyUniqueBrutallyAddictive și este transpunerea de pe masă pe

desktop al unui vechi joc european. Faptul că nouă ne este necunoscut subliniază încă odată faptul că nu suntem în Europa. Așadar, ignorând stângăcia celor de la Pach Products în ceea ce privește optimizarea, ș.a. recomandându-le un patch la capitolul programare, să ne lălăm "imersi" în acest joc. Principiul e simplu, iar vorbele mele sunt de prisos - demo-ul va fi pe CD-ul de la următorul număr. Vinovat pentru acest decalaj sunt tot eu. M-am trezit prea târziu cu acest articol. Buun, acestea fiind spuse, vă anunț că am dezbătut paranormal cu dumneavoastră



despre un joc de inteligență agresiv-molipsitoare, un joc ce crează personalități, dă răspunsuri tinerilor pubertini ce-și caută croiala într-o societate în continuă schimbare capitală spre capitalism, un joc ce te învață să-l împingi pe celălalt înafara teritoriului, marcat acum de momâi rotunde, poporal denumite "bile". Kuba!

- Findel Kastro

Bibliografie "Kuba și la gară" de GBU
Famia, editura Ferentelimon 1998





Intel versus AMD

Celeron - K6-2

Dedicat tuturor "profesorilor" care se grăbesc să dea indicații și păreri "de specialitate" în legătură cu configurația optimă pentru jocuri a momentului

Sunt absolut sigur că mulți cititori se află în ceață în ceea ce privește diferențele între un procesor Intel și unul AMD în acest moment, fapt dovedit de sumedenia de întrebări pe care le aud aiurea sau le citesc prin reviste, gen: "merită să-mi iau un K6-2...?". Ei bine, dat fiind faptul că am fost scos din minți de sumedenia de argumente, pro și contra, mai mult sau mai puțin fondate, care mai de care mai pline de importanță, mă voi referi în cele ce urmează tocmai la acest lucru, din punctul de vedere care este specific revistei, adică al jocurilor. Dacă nu știți.

Cutia Pandorei

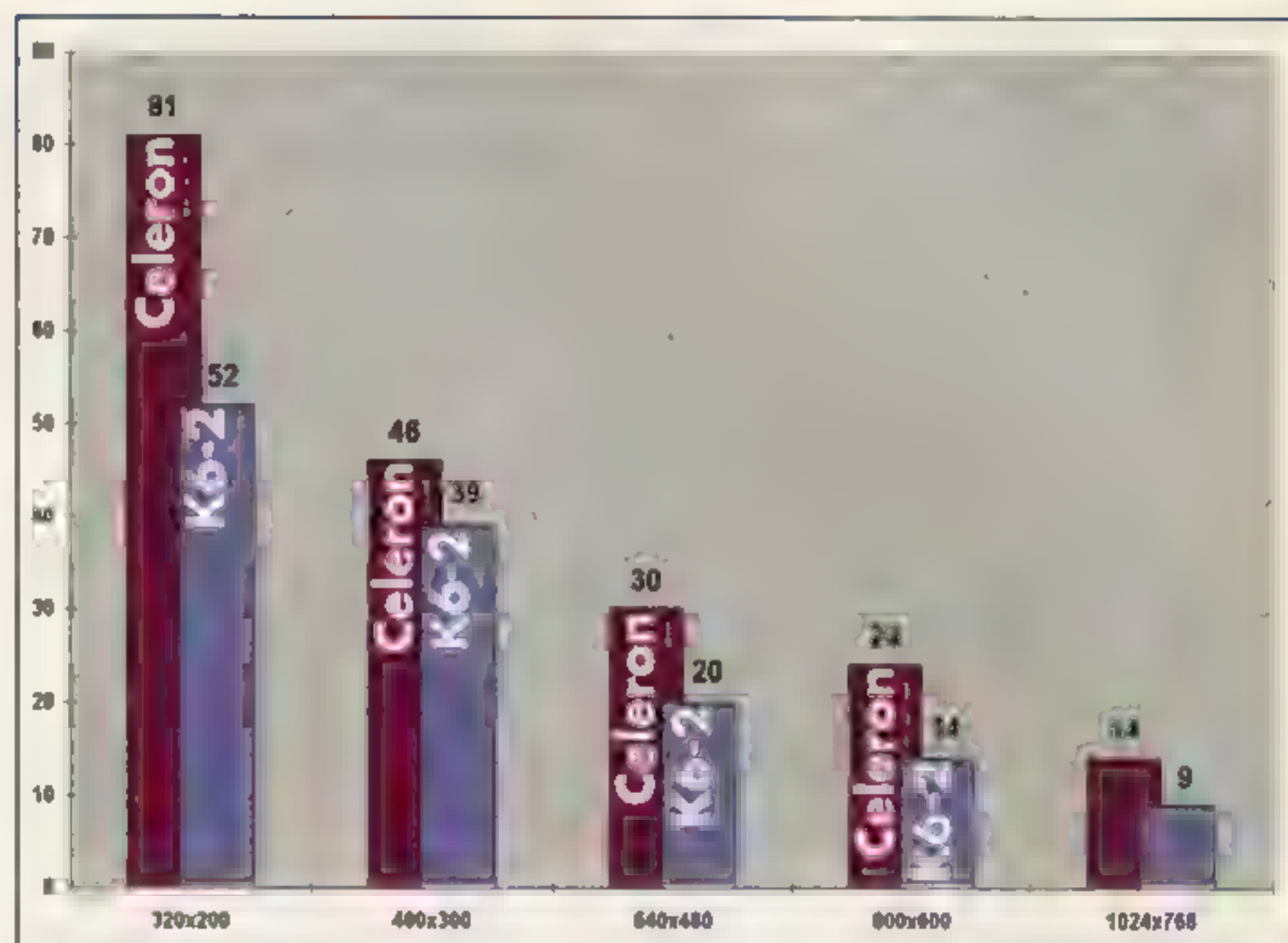
Unul din punctele cele mai controversate în legătură cu procesorul aflat în colțul roșu (Intel Celeron) este cache-ul L2 folosit de procesor. Spre deosebire de cache-ul L1 (mult mai mic) care nu lipsește nici unui procesor aflat în acest moment pe piață și care a suportat etape de dezvoltare constante de-a lungul timpului, cache-ul L2 este o componentă mult

mai puțin importantă, ce poate suporta diverse mărimi (de la 0 la 2048 k) cu diferențe puțin spus semnificative în materie de costuri de producție/preț de piață și deci a segmentului de clientelă vizat.

Puțintică istorie

Cine nu-și amintește de momentul în care a fost lansat la apă primul Pentium II? Mă uitam cu jind la ofertele firmelor autohtone care nu uitau să pună în finalul fiecărui fax, cu litere de o șchioapă, procesoarele Klamath cu prețuri de prea multe milioane. O prostie evidentă, dat fiind că Klamath (numele de cod al primului P2) era singurul existent pe piață la momentul respectiv.

Toată aberația asta cu nume de cod din producția și planul de producție Intel se datorează modelului folosit de această firmă. La modul foarte concret Intel a produs, produce sau are în plan o serie întreagă de "miezuri" de procesoare, diferite între ele, care poartă diverse nume de cod (Klamath, Deschutes, Mendocino, Katmai... Merced). Intel ia aceste "miezuri" și prin intermediul unei matematici combinatorice elementare le combină cu diverse mărimi de cache L2, half sau full-speed, și obține un plan de marketing absolut aberant.



Rezultatele din (Win)Quake. Ca de obicei mov înseamnă Celeron, iar albastru K6-2.

La oile noastre

Celeron reprezintă un caz special de Pentium II. Propoziția dinainte prezintă o eroare importantă, dat fiind că nomenclatorul nu face legătura între seria P2 și seria Celeron. Acest tip de procesor a apărut ca dorință a Intel de a acoperi o piață low-end cu ajutorul unui procesor cu costuri minime de producție. Ca rezultat primele două tipuri de Celeron (266 și 300 MHz), cu miez Deschutes, nu au avut nici un strop de cache L2. Răspunsul pieței nefiind tocmai încurajator (chiar deloc, internetul a vuit, a răs batjocoritor și a arătat cu degetul) Intel a hotărât să dreagă busuiocul scoțând ceva ce avea să fie copilul minune al... anului să zicem. Procesoarele Celeron 300 A și Celeron 333 (miez Mendocino) care au urmat au dispus de 128 kB de on-die cache L2 full-speed. În traducere înseamnă că: odată cei 128 k se află pe aceeași plăcuță de siliciu cu miezul efectiv al procesorului, iar a doua că cache-ul lucrează la viteza procesorului. Și ce e cu asta?! Păi e de bine! Să presupunem că ai dat o roabă de bani pe un procesor P2 - Klamath - 300 MHz - 512kB cache L2 half-speed. Dai cu tifla la tot cartieru! Vine un puști obraznic din vecini cu un CeleronA - Mendocino - 300 MHz - 128kB cache L2 full-speed la o fracțiune din prețul Klamath și-ți

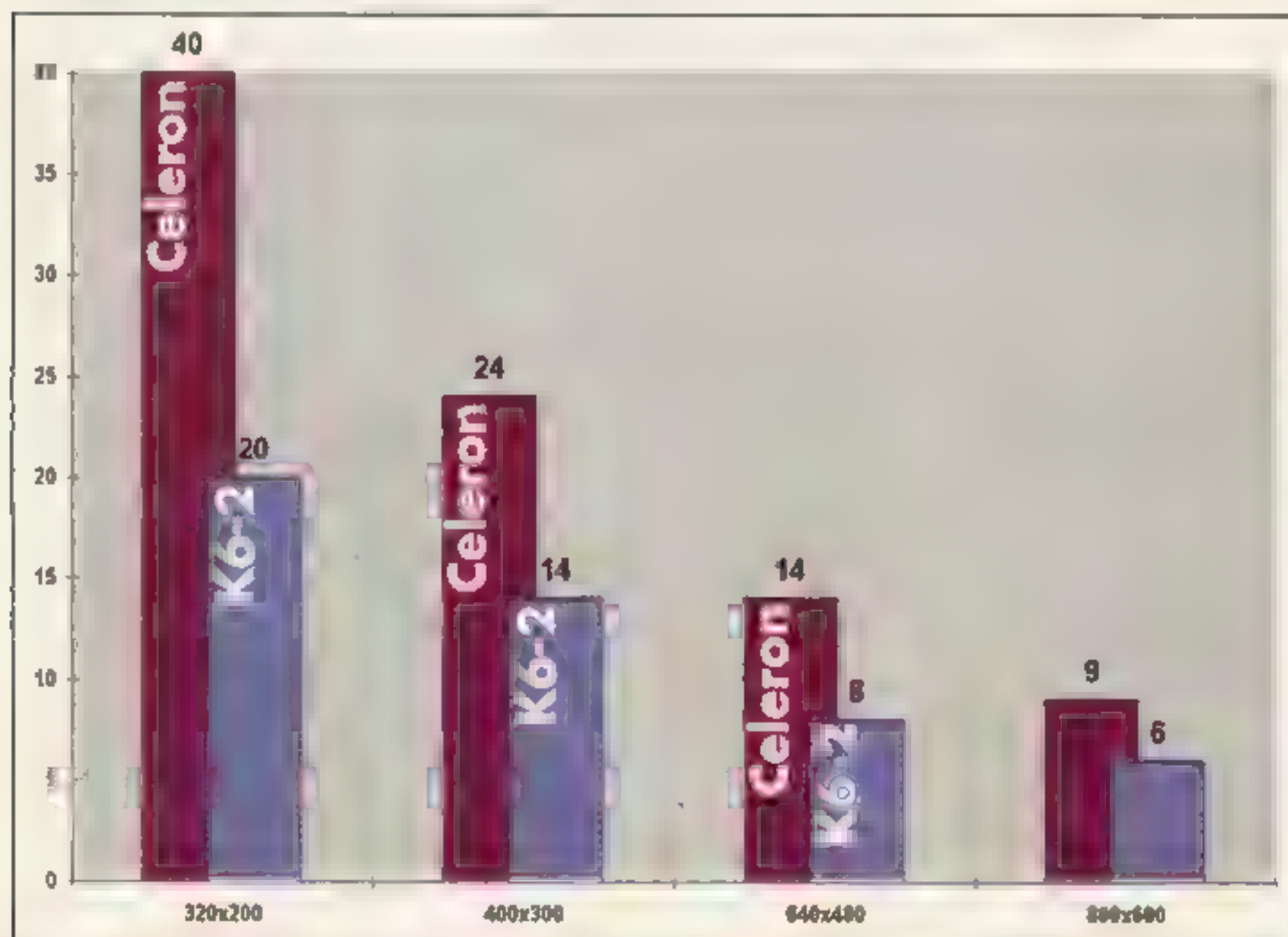
demonstrează că procesorul lui se poate comporta, în multe privințe, identic cu al tău. Acest lucru este datorat faptului că cache-ul de 128kB al Celeron-ului, cache ce lucrează la viteza procesorului se comportă identic cu cei 512kB ai procesorului tău, care merg însă la jumătate din viteza acestuia. N-ai decât să-ți plângi în pumn! Singurul procesor Intel care ar mai dispune de cache la viteza procesorului ar fi un prea-scurt Pentium II Xeon.

Se pare deci că avem un Tyson redutabil în colțul roșu.

Bar AMBY MMX sau 3D Now!

Am auzit undeva o chestie de gen "Celeron a apărut ca răspuns la K6-2". Așa o fi. Cert e că situația în curtea AMD (colțul albastru, cu sort roz cu floricele) e mult mai simplă. Procesorul K6-2 a fost fără îndoială un succes, cel puțin din prisma faptului că acesta teoretic (și uneori practic) aproape a dublat performanțele predecesorului K6. Despre K7 nu voi discuta datorită faptului că e irelevant pentru "versus-ul" nostru așa cum nu sunt nici Merced sau Katmai. Poate într-un număr viitor.

Care e chestia cu "3D Now!?" La modul cel mai practic 3D Now! este un fel de MMX cu mai multe speranțe. În principiu atât MMX cât și 3D Now! reprezintă un set de instrucțiuni menit să se ocupe de funcții specifice multimedia



Rezultatele din Unreal. Cu această culoare movie-excelență este reprezentată performanța Celeron-ului în FPS. Cu albastru se ițește și K6-2...

PRETURI USA

INTEL

- Celeron 300A 63\$
- Celeron 333 72\$
- Celeron 400 154\$

AMD

- K6 - 2 300 55\$
- K6 - 2 350 95\$
- K6 - 2 400 152\$

Acestea erau preturile la cele două procesoare în momentul închiderii ediției. Acum eu nu zic că pe la noi găsiți pe undeva prețuri atât de mici. Mai mult decât atât, dacă te străduiești un pic, găsești firme la care plătești chiar și dublu...

respectiv 3D, bazat pe caracteristica principală a acestor operații: "aceeași instrucțiune este aplicată mai multor date". Optimizarea vine din faptul că odată detectată o asemenea operație, aceasta se face simultan cu toate datele (SIMD). Diferența dintre cele două seturi este dată de faptul că "mămăliga" (cu patalama la mână) MMX folosește instrucțiuni ce nu pot lucra decât cu întregi, în timp ce 3D Now! lucrează în virgulă mobilă, așa cum se pare că va fi și noul MMX2 implementat odată cu Katmai. Acest lucru nu exclude însă posibilitatea ca și 3D Now! să aibă același sfârșit în dizgrație de care MMX-ul a dispus. Vom vedea.

Unde sunt testele alea dom'le?

Am avut la dispoziție două sisteme. AMD K6-2 3D Now! la 300MHz (66*4.5) și Intel Celeron 333 (da! este un CeleronA) overclock-at la 75*5 (375MHz). Datorită diferențelor, vizibile cu ochiul liber, de arhitectură externă a celor două procesoare testele nu au putut fi efectuate pe aceeași configurație. Cu toate acestea am avut două plăci de bază de primă

mână, care credem noi că nu au influențat semnificativ rezultatele testelor: GigaByte (GA-5AX) pentru K6-2 și Abit (AB BH6) pentru Celeron. Ambele configurații au inclus 64M de SDRAM. Testele au fost efectuate cu aceleași versiuni de WinQuake, Quake 2 și Unreal, cu opțiuni "nosound" pe unde este cazul, bla, bla, bla... În cazul WinQuake-ului am rulat pe rând Demo1, Demo2 și Demo3, rezultatul reprezentând media celor trei valori raportate. Toate testele au fost executate exclusiv software.

Testele

Unreal a reprezentat un caz mai complicat datorită faptului că acesta nu include decât o opțiune imprecisă de calculare a FPS și doar la un moment dat și nu în cazul rulării unui demo. Am reușit însă să folosim un programel găsit pe Internet care a făcut calculele necesare și cu precizia convenită.

Testele în Quake au decurs fără probleme, iar rezultatele sunt poate cele mai precise în cadrul testului nostru, dat fiind că reprezintă o medie între trei demo-uri care s-au comportat diferit.

Pentru Quake 2 apar trei componente ale graficului datorită faptului că am introdus și versiunea optimizată pentru 3D Now! care a făcut oarecum niște diferențe după cum se vede în grafic.

Concluzii

În general toate rezultatele au exprimat o performanță relativ dublă în cazul Celeron-ului față de K6-2 în 320x200, urmând ca raportul să scadă (cum era normal) odată cu creșterea rezoluției.

Personal consider că ambele sisteme s-au comportat sub așteptări cu engine-urile de Unreal și Quake 2. Mai ales K6-2, care nici nu a mîscat în direcția așteptată. Așteptam mai mult decât 40 fps în Unreal și 38 fps în Quake 2 pentru Celeron respectiv 20/20 pentru K6-2, într-o rezoluție chioară cum e 320x240. Dacă luăm ca punct de evaluare 24fps ca frecvență minimă jucabilă, atunci nici nu se pune

problema să joci Unreal sau Quake 2 pe K6-2.

Driverile de 3D Now! au făcut o diferență destul de notabilă de 6 fps pentru K6-2 sub Quake 2 chestie care-mi dă speranțe (vezi Disclaimer).

Disclaimer

În primul rând trebuie notat că procul K6-2 a rulat la frecvență FSB de 66MHz față de 75MHz ai Celeronului, fapt care nu mă îndoiesc că a influențat negativ rezultatele primului.

Faptul că Quake 2 a câștigat 6 fps cu driverile de 3D Now! mă bucură pentru că trebuie să va reamintesc că 3D Now! optimizează calculele 3D brute pe care le face procesorul (mai precis modul în care acesta lucrează componentele 3D ale programului), dar dacă testul este efectuat cu OpenGL diferențele dintre GL-ul cu și fără aceste drivere este mai mare pentru că 3D Now! mai îmbunătățește și pe acolo câte ceva. Nu mai vorbim de posibilitatea folosirii unei plăci de accelerare video gândită (și) pentru 3D Now! cum este Riva TNT care va ridica foarte mult capacitatea acestuia pe acest domeniu.

Pe total

Nu sunt cine știe ce iubitor de Intel. Faptul că Intel Corp. îmi creează imaginea unui dinozaur gigant, inflexibil și care transpiră prin toți porii vise de mărire monopoliste, Microsoftiene, nu-l așează deloc în conul de lumină al preferațiilor. Este clar însă că K6-2 se prezintă mai slab decât Celeron oricum ar fi. Poate că diferențele rezultate cu ocazia acestui test nu sunt cele reale, dar nici prea departe nu sunt. Problema vine însă de unde nici cu gândul nu gândiți.

Tada!

Dacă ai hotărât din diverse motive să te axezi pe un procesor K6-2 în principiu nu ai cine știe ce probleme cu excepția faptului că Socket7 este deja "obsolete". Să presupunem că ai un Pentium MMX la x MHz, vrei să faci un upgrade la Celeron dar ai hotărât să mai scoți tot ce se poate din sistemul pe care deja îl ai. Acest lucru îl faci, să zicem, cumpărând o placă Banshee nu-contează-de-care, pe PCI (placa veche de bază nu are AGP și în plus nici Win98 nu ai chef să-ți instalezi) urmând ca mai apoi să schimbi placa de bază cu Slot1 și procesorul Celeron. Nu e bine! Noua placă de bază va avea sigur un slot de AGP și ar fi o mare greșală să nu profiți de diferența AGP/PCI pentru placa Banshee, pentru doar câțiva dolari în plus. Dacă folosești slotul AGP vei avea nevoie de Win98 sau un OSR 2 și așa mai departe.

În concluzie, indiferent de alegere un upgrade trebuie calculat din timp pentru a te asigura că nu-ți furi singur căciula. Și dacă vrei și niște prețuri de procesoare din USA căutați prin pagină ca să vă edificați. Am zis.

- Johnny

Voodoo 3

Voodoo3 este o soluție 2D/3D completă asemenea Banshee-ului, dar cu oarece adăugiri. Se pare că vor exista mai multe versiuni de V3, fiecare fiind destinată unui anumit segment de piață (se înțelege că performanțele variază corespunzător). Inițial au fost anunțate 2 versiuni care pină la urmă s-au multiplicat și au ajuns 4 - performanțele estimate inițial fiind și ele modificate. Primele 2 versiuni anunțate au fost Voodoo3/2000 și 3000, urmând apoi Voodoo3/3500 și 4000 (un 3500 cu suport pentru AGP 4X ce va fi introdus odată cu chipset-ul Intel "Camino" 440JX).

Tehnologia folosită este de 0.25microni ceea ce permite existența a 8.2 milioane de tranzistori, precum și frecvențe sporite față de vechile chip-uri. Voodoo3 folosește 2 unități de texturare asemenea V2-ului ceea ce-i permite aplicarea a 2 texturi într-o singură trecere - un avantaj considerabil asupra Banshee-ului. Design-ul de referință include suport pentru ieșire TV capabilă de NTSC, PAL și chiar SECAM. O altă adăugire notabilă (cu toate că va fi disponibilă doar în versiuni speciale) este suportul pentru ecrane cu cristale lichide.

La capitolul "îmbunătățiri importante față de versiunile anterioare lăsate la o parte sau neimplementate" există niște scăpări notabile, dar băieții de la 3Dfx au explicații pentru toate. Cel mai important ar fi subiectul "16 biți vs. 24/32". Calitatea imaginii nu a fost niciodată punctul lor forte și se pare că nu va fi nici de data asta din moment ce au ales tot 16 biți. Afirmății precum "trecerea la 32biți nu ar afecta substanțial calitatea imaginii dar ar avea un impact drastic asupra vitezei animației" sau "orice animație sub 60 cadre/sec nu este acceptabilă pentru noi" arată încă o dată fixația lor pentru viteză, chiar în detrimentul calității imaginii.

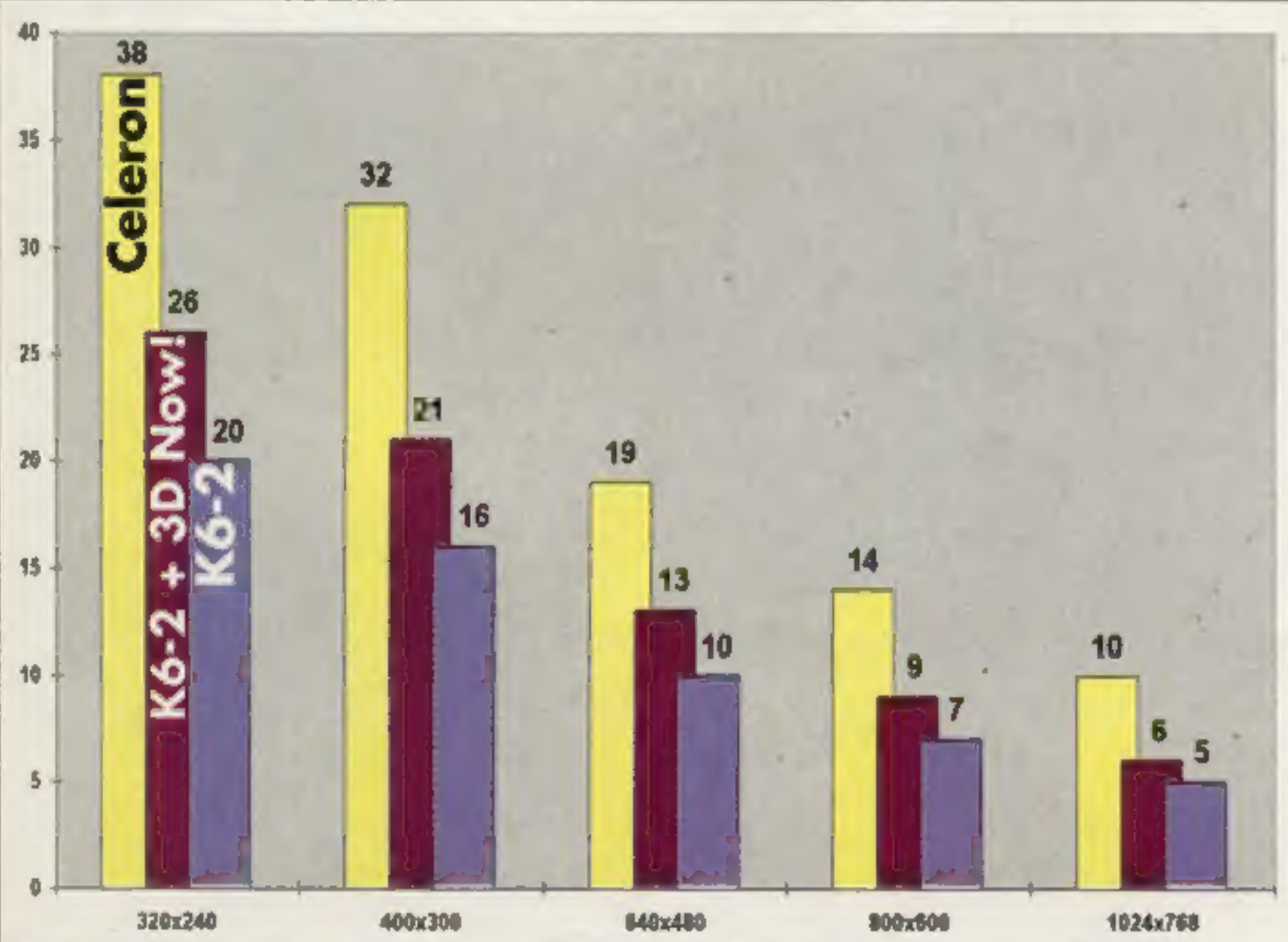
Suportul pentru bump-mapping nu este nici de această dată în hardware ci printr-o combinație software cam "ocolită" dar cu șanse mai mari de reușită date fiind performanțele superioare ale chip-ului. Alte limitări ar fi dimensiunea maximă a texturilor (256x256) și imposibilitatea de a instala 2 plăci în SLI (ceea ce dubla performanțele la V2). Memoria folosită este de 16M SGRAM (cu toate că merge și SDRAM), în plus avînd suport "narrow channel" pentru compresia texturilor. Cu toate că există în versiunea AGP (2000-ul este și PCI), V3 nu suportă "AGP texturing" ci folosește tehnologia lor proprietară, asta înseamnă că texturile nu pot fi folosite direct din memoria calculatorului (ce se întâmplă cu cele care nu încap - chiar compresate - în cei 16M rămîine exercițiu pentru acasă).

Prețurile estimate pentru cele trei versiuni arată cam așa: V3/2000 - \$129, V3/3000 - \$180, V3/3500 - \$250.

O altă mulare surprinzătoare a celor de la 3Dfx a fost cumpărarea firmei STB. Decizia acestora de a fi singurii producători de plăci video bazate pe V3 (din "state") nu numai că nemulțumește puzderia de firme care fabricau VoodooII, dar lovește destul de tare companii precum Diamond sau Creative Labs care au ridicat numele 3Dfx la înălțimea care se află azi. 3Dfx dorește cooperarea cu unii producători din Europa, precum și cu cei din Taiwan (care vor produce plăci de bază avînd V3 încorporat).

S-a constatat că un V3/2000/3000 este superior unui Voodoo2, dar este depășit de o configurație V2/SLI. Singurul câștig este la versiunea 3500 dar nu unul care să justifice renunțarea la 2 Voodoo2-uri SLI (poate decît eliberarea a 2 slot-uri PCI). Una peste alta: cine are V2 nu cîștigă decît în termeni de viteză (și nu foarte mult) iar cine are V2/SLI nu cîștigă. Singurii interesați ar fi cei care n-au Voodoo2 și vor viteză cu orice preț.

-Roger



Rezultatele din Quake 2. De această dată Celeron-ul este reprezentat cu galben, K6-2 normal cu albastru, iar K6-2 folosind driverele specializate pentru 3D Now! este colorat în mov.

GAME **L**OVER: ce credeți voi

Toată lumea ne bagă pe gât fel și fel de strategii: ba RTS, ba ture, ba MTG-uri de care nimănui nu-i pasa și tot așa. Tot felul de mod-uri de a vedea conflictul (gândiți-vă la Warhammer: Shadow Of The Horned Rat) tot felul de engine-uri de AI, hărți dintr-o bucată, ba chiar unități poligonale.

Dar desi au vazut cu toții Dungeon Keeper-ul, nu se-ncumetă nici unul să facă un joc în care să știi că poți oricând sa devii un turn de apărare sau vreun tanc sau chiar un infanterist acolo. Intri în pielea lui Gigel, îl dai jos din tanc și pe urmă îl lași să-l conducă AI-ul. Să-l vezi alergând pe-acolo sau încercând să se urce înapoi în tanc (știu că există Battle Zone, dar nu poți urmări de sus acțiunea). Și uite-așa vor fi practic incluse în jocul ăsta 1st person-ul, simulatorul de tanc, eventual cel de avion, de elicopter, de submarin și mai ales RTS-ul.

Perspectiva să fie ca la Transport Tycoon, fie că ma credeți sau nu, mi-ar plăcea să văd tancul ieșind pe poartă și nu doar apărând lângă ea. Stiu că s-a mai facut în C&C, Red Alert, ba parca și în Dune 2000. Oricum, în Starcraft nu se întâmplă și ar fi fost frumos. Și să fie realist, nu "stai că-s la roșu, da mă repar singur", etc. Nu dom'le. A tras tancu' și n-a

nimerit? Să rămână acolo o gaură cât un camion. Tancurile să fie practic imune la gloanțele infanteriștilor ș.a.m.d. Adică să se respecte puterea adevarata a diverselor tipuri de muniții. Și apropo de muniții, să se și termine, oameni buni. Imaginați-vă ce frumos ar fi F22:ADF-ul cu muniție infinită. Sau Comanche 3-ul. Tragi până și într-un câine de pază cu Hellfire. Iar când e vreo misiune de infiltrat baza inamică și de furat pixurile și creioanele lor - ca să vadă comandanții tăi de unde le cumpăra - să te bage acolo, în pielea unui individ, ca-n Rainbow 6. Ce, dacă ai reușit să-l aduci pe comandou acolo înseamnă că el va duce sigur misiunea la capăt? Să li se facă oamenilor foame, sete, dor de fete, somn și tot așa. Să existe transportoare cu muniție și haleală, care să facă drumuri periodice de la bază la trupe. Să existe zi și noapte, dar noaptea să doarmă toată lumea. Da' tu să fii mai deștept și să-i pui pe ai tăi să doarmă ziua și să ataci noaptea. Să rămână pe campul de luptă cadavre, atât umane cât și de tancuri, avioane, elicoptere, etc. Să plutească pe apă urmele unei fregate explodate. Să iei răniți

să-i faci bine. Să-ți moara și pe drum și la doi pași de sala de operații.

De-ajuns? Nu? Păi ce-am scris până aici să fie rasa umană, iar de partea cealaltă să fie niște alieni plini de biologie, ca Zergii din Starcraft. Și tot așa.

Cetitorul vinovat:

Lovin Alexandru aka Sub Zero



Partea una

N-am zis că cei care-și fac abonamente participă la o tragere la sorți cu premii surpriză? Ei bine, cu ocazia inaugurării serviciului de abonamente, primul cititor care și-a făcut abonament, numitul **Mihail Fodor din Botoșani** primește din oficiu premiul pe luna asta și anume... pam-pam!!!

Warhammer 40000: Chaos Gate

Concursul va continua de luna viitoare în mod normal, sortii cei cruzi vor stabili fericitul și ghinionistii

Capitolul secund

Uite și concursul nostru clasic, ceva mai neobișnuit pentru că avem două premii. Premiul de la numărul trecut nu s-a acordat din motive de date limită și de apariție a revistei, total necorelate. Cei care au trimis totuși talonul vor intra în concurs cu două șanse. Pentru a câștiga deci un **Baldur's Gate** și una bucată **Grim Fandango** (de la numărul trecut) numiți:

4 (patru) jocuri de la Bethesda Softworks

Vă rugăm respectuos să trimiteți talonul de concurs până la data de 15 martie anul acesta.

C
m
c
r
s

Posta redacției. Game Over

Laurențiu

Știu cum e să nu ai calculator acasă pentru că și eu am trecut prin asta. Și eu aveam o listă mare cu amici pe care-i asaltam pentru câteva minute de joacă. Știm care sunt eternele probleme cu distribuția, dar acum se poate rezolva relativ simplu: ABONAMENT. Acum că o să ieșim sigur lunar, nu va mai fi o problemă să faci abonament. Și dacă ai abonament, cum o să iasă revista pe piață - de fapt chiar înainte, noi o să ți-o trimitem. Desenul este tare, mai trimite și dacă poți și mai bine o să le publicăm în revistă (dacă vrei, bineînțeles).

Vlad (cel cu fax-ul)

Game Over nu va lăuda niciodată un joc care nu merită de dragul unei sponsorizări sau a unei anumite relații cu o firmă. După părerea unanimă a redacției Sin-ul nu este mișto - cum zici tu fără să păcătuiești în vreun fel. Nouă nu ne-a plăcut, deși îl apreciem ca realizare și... sub alte aspecte. Prey și Messiah or să apară când or fi gata. Și asta în nici un caz când au promis ei. Și eu vreau Fallout 3. De răspuns la fax ți-am răspuns, de ținut revista în continuare, o ținem așa că, după cum ai promis, ne datorezi câte o bere.

Vyk

Warlords 2 nu am prea jucat, dar Run To The Hills am ascultat și chiar foarte mult. Hârtia nu o să o schimbăm că ne place așa cum este. Poate o să mărim numărul de pagini de la numărul viitor (avem niște promisiuni). Nu știu unde ai auzit tu de înființarea Clubului de Calculatoare Game Over da' eu n-am auzit.

Rabban

Într-adevăr articolele (unele din ele) sunt cam scurte dar în situația dată cam asta este ceea ce putem să facem. Poate pe viitor o să se mai dregă busuiocul.

Mircea Pătraș-Ciceu

O să-l întreb pe Răzvan dacă mai are filmele alea cu Romero și dacă le are... Da, se pot face filme și cu Quake 2. Nu nu se pot pune nici un fel de mp3-uri sau mod-uri pe CD și asta este chiar ultima oară când răspund la o întrebare legată de subiectul ăsta. Nu vreau să te descurajez, dar pe un calculator cu procesor Cyrix nimic nu poate merge bine chiar dacă are Voodoo 2. Poate să meargă mai bine, dar bine...

Lucian Dimitriu

Toate lucrurile pe care le-ai amintit sunt perfect adevărate și de bun simț, iar noi am fi ultimi care să negăm un lucru evident. Ceea ce este de remarcat este faptul că -fără să vreau să scuz pe cineva- noi aveam de ales între a ne face treaba așa (puține pagini, apariții neregulate, etc) și a nu o face deloc. Problema nu a ținut de noi ci de management-ul defectuos al revistei. Acum însă lucrurile par a se îndrepta, spre bucuria noastră și a fanilor noștri. Vreau să știți că noi apreciem foarte mult critica constructivă și sper că ți-ai dat seama că am glumit când ți-am răspuns numărul trecut.

Mircea Romeo-Marius

O să-l pun în temă cu doleanțele tale pe Roger și să sperăm că-l înduplecăm să-ți facă pe plac. Și îți promit că nu o să virusăm CD-urile.

Adixor

Microsoft nu știu dacă merge din ce în ce mai prost, dar oricum fiecare merge cum știe. Or apărea câteva jocuri sub Linux dar nu prea multe pentru că este mult mai greu decât sub Windows. Noi -cu excepția lui Andrei- nu suntem încântați de Tomb Raider, dar dacă vrei să-i faci o surpriză lui Andrei poți să le trimiți.

Petrea Bogdan Alexandru

Vine și demo-ul de la Half-Life. Almanahul, din păcate, nu este realizabil în viitorul apropiat, dar cine știe de unde sare iepurele...

Sir Psycho

S-a marcat părerea ta mai mult decât bună despre Bioforge. Mulțumim pentru toast. O fi muzica din Dune 2000 pe gustul tău, dar muzica cât o fi ea de meseriașă dintr-un joc nu poate să suplinească lipsa celorlalte ingrediente care sunt necesare unui joc bun. Nu prea-mi dau eu seama ce ai tu cu Voodoo-ul, de fapt știu ce ai -strugurii la care nu poți să ajungi sunt tare acrii- dar asta-i progresul, ce să-i faci?

Coman Tiberiu

Ca să devii redactor la Game Over? Nu știu. Să trimiți așa vreo treizeci-patru-zeci de articole, din care cel puțin douăzeci-treizeci să ne lase paf, să ai mașină,

de preferat Porsche, să poți să aduci în fiecare zi când vii la redacție câte o cola sau bere pentru fiecare dintre noi sau... nimic din toate astea. Serios vorbind, nu-ți trebuie ceva special. Trebuie doar să încerci. Dacă te integrezi, bine, dacă nu... nu. Sper că hardware-ul din numărul ăsta o să te mulțumească.

Radu din Brașov

Eu înțeleg că toată lumea vrea premii, dar să dai premii pentru ce s-a scris pe tema aia... M-am chinuit precum Sisif să le citesc. Dacă ai ști ce aberații au fost nici prin cap nu ți-ar mai trece să zici ceva de premii. Acum drept să-ți spun ne-ai cam prins cu mâta-n sac: am vândut premiile pe care trebuia să le acordăm pentru faimoasa povestioară și ne-am privatizat cu ajutorul capitalului imens de care am beneficiat în urma oneroasei afaceri. Trebuia să-ți dai seama că o să scadă prețurile la acceleratoare (vezi toate celelalte accesorii de calculatoare și de ce nu -chiar calculatoarele). Dacă era așa de urgent puteai să ne suni la redacție și ai fi fost mai bine informat. După dezbatere furtunoasă s-a ajuns la concluzia că oia este neagră, iar decizia este fără drept de apel și numai odată cu vârsta poate că va mai încărungi un pic. Da' cu adresa noastră ce ai, că n-a făcut nici un rău nimănui.

Piratu'

Părerea mea este că oricum ai lua-o treaba cu abonamentul este rentabilă din cel puțin două puncte de vedere. Primul ar fi faptul că plătești 250.000 pe zece exemplare și beneficiezi de o reducere, nu foarte mare dar reducere, iar dacă te gândești și la faptul că inflația va face ca prețul revistei să mai crească... Al doilea avantaj ar fi că revista îți vine acasă și nu mai stai s-o cauți cu lumânarea și nici n-o primești cinci luni după ce "iese".

Cosmo

Comparația cu Academia Catavencu nu poate decât să ne bucure, dar până acolo mai este. Jocurile despre care scriem ne sunt trimise în marea lor majoritate de către producători. Despre sponsor este mai greu de vorbit, pentru simplul fapt că nu prea avem așa ceva

Lodoabă Vlad

Mulțumim pentru urări. Nu știu câtă lume a scăpat fără să aibe nevoie să formateze hard-ul din pricina Windows-ului, dar sunt 90% sigur că nu-i unul care să se poată lăuda că lui nu i-a cras-at niciodată Windows-ul nu cred că există.

La o rapidă revedere tuturor.

- Max

ȚI-AM SPUS ÎO
C-O SĂ-ȚI STRICI OCHII
CU DRĂCIA AIA!



PHILIPS • DAEWOO • HYUNDAI • SONY



radio-casetofoane
combine muzicale
televizoare
aparate electrocasnice
telefoane GSM
console **SONY PLAYSTATION**

In cadrul Magazinului "Muzica" • Telefon: 313.96.69